La revista Multimedia de PC y Mac Nº 1 en U.S.A.

CD-ROM magazine

En colaboración con **CD-ROM***Today* U.S.A.

975 Ptas.

¡Luces, cámara, inter acción!

Hollywood descubre el CD-ROM

Reportaje especial:

- **Comentarios**
  - Daedalus Encounter
  - Johnny Mnemonic
  - Pumpkinhead
- **Previews de los estrenos más recientes**
- **Entrevistas con las grandes estrellas**

CON MÁS DE 50 CDs COMENTADOS

Informe: Sexo en CD-ROM

HOBBY PRESS

00006

8 426239 020039

La revista multimedia de PC y Mac Nº1 en U.S.A.



AÑO I Número 6 - Agosto 1995

pág. 34 Sexo en un CD

Vacaciones Digitales pág. 38

El Juego es la Clave pág. 28

ESTE MES

ARTÍCULO DE PORTADA

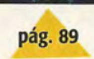
pág. 24 El Cine y los CD-ROMs

SECCIONES

OPINIÓN

L CD-ROM contiene...

lodj 'n' Podj



Divulgación

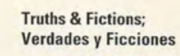
Entretenimiento

Utilidades Internet

hareware

ANÁLISIS

Divulgación



pág. 61





pág. 89

Peter & the Wolf

Educativos

Entretenimiento

NBA Live '95

pág. 70



Aplicaciones





Software de Entretenimiento: una Manera de Pasar el Rato

Seguir con la vista un pequeño cuadrado blanco que se desplazaba rítmicamente de derecha a izquierda y viceversa, hasta colisionar con dos rectángulos alargados era a lo más que podían aspirar los usuarios de videojuegos hace 20 años. Era el tenis "por ordenador". El no va más de la diversión informatizada.

Lejos estaban estos felices "jugones" de sospechar que pocos años después su inocente actividad iba a ser tan denostada.

Poco a poco, no se sabe muy bien por qué y mediante la intervención de oscuros intereses que desconozco, alrededor del software de entretenimiento –una manera eufemística de denominar al videojuego– se ha ido construyendo una montaña de prejuicios, una "mala prensa" (y televisión) donde abundan calificativos –más bien descalificativos– como "marcianitos", "jueguecitos", "tragaperras", para referirse a los juegos de ordenador...

Procedente de esta legión de indocumentados he oído y leído todo tipo de comentarios más o menos despectivos sobre el software de entretenimiento. Se le acusa de que no es educativo, de que no culturiza, e incluso de que para lo único que sirve es para entretenerse y perder el tiempo. Afirmaciones así pretenden ser ofensivas contra el videojuego pero en realidad no lo son porque los que las hacen, al margen de que puedan o no llevar razón, olvidan un detalle importante: esa es precisamente la función del videojuego, entretener y pasar el rato. Si además educa, culturiza, forma, etc..., será perfecto, pero mucho me temo que un exceso de estos ingredientes accesorios acabe por desvirtuar el verdadero sentido del entretenimiento informático. ¿Acaso le pedimos a una buena película, que además de entretenernos nos eduque, culturize, forme o asesore?

Para mí, sinceramente, un buen programa de entretenimiento, es el que entretiene. Y puestos a perder el tiempo, cuanto más mejor ¿o no es esa la función de otros muchos pasatiempos: servir de distracción, relax y diversión?

Los videojuegos actuales, desde que existe el CD-ROM, han alcanzado un grado de complejidad y densidad de información multimedia inimaginable hasta hace poco, hasta el punto de que se puede hablar perfectamente de películas interactivas siendo, para más inri, protagonizados por los mismos actores que habitualmente se dedican al cine. Con este último comparte el maravilloso poder de sugestión capaz de trasladarnos a otros mundo, a otros escenarios, a otras vivencias. En el fondo, es como vivir una película.

Muchos de los que detestan este tipo de diversión pertenecen al grupo de los que nunca la han probado. Esta es la clase de argumentos que aluden para justificarse: el videojuego te absorbe, te ensimisma, te provoca adicción, hace que te olvides de la vida real..., sin darse cuenta de que esas son precisamente las cualidades con las que ensalzarían, sin ningún tipo de rubor, a un excelente libro de evasión.

Puede que el entretenimiento informático sea un simple medio para pasar el rato, pero merece todo el respeto que tradicionalmente se otorga a otras formas de diversión.

Domingo Gómez. Director



EDITA HOBBY PRESS, S.A.

PRESIDENTE María Andrino
CONSEJERO DELEGADO José I. Gómez-Centurión
SUBDIRECTORES GENERALES
Domingo Gómez, Amalio Gómez

DIRECTOR Domingo Gómez
SUBDIRECTORA Cristina M. Fernández

DIRECTOR DE ARTE Jesús Caldeiro
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN Cristina G. Millán

REDACTOR JEFE Francisco J. Gutiérrez
EQUIPO DE TRADUCCIÓN Juan Bosco, María Jesús Alcami, Diego Gómez, Marta Viana, Emilia Delgado, Coral Morera, Nicola Ann Smalls
COLABORADORES Pedro José Rodríguez, Juan Antonio Pascual, Fco. Javier Rodríguez, Fernando Herrera González, Anselmo Trejo, Ignacio F. Fornos, Adela Salguero, Eduardo Álvarez, Antonio López, César Abad, Pablo Mañé
ADAPTACIÓN DEL CD-ROM Miguel Ángel Lucero

SECRETARIA DE REDACCIÓN Laura González
DIRECTORA COMERCIAL María C. Perera
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD María José Olmedo
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN Lola Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Javier del Val

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

IMPRIME
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200. 28022 Madrid
Tel. 747 33 33

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

TRANSPORTE
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-6948-1995

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Se solicitará control O.J.D.

STAFF DE CD-ROM TODAY, EDICIÓN U.S.A.

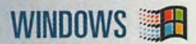
EDITORIAL IN CHIEF Daniel Tynan
MANAGING EDITOR Susan Lusty
ART DIRECTOR Deanna Washington
REVIEWS EDITOR Michael Brown
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR Lance Elko
GRAPHIC DESIGNER Inka Petersen
DISC COORDINATOR James G. Piper

CONTRIBUTING EDITORS
Steven Anzovin, Charles Brannon, Anne Gregor (Los Ángeles) Tom R. Halfhill, Lisa Howie, Steven L. Kent, T. Liam McDonald, Peter Scisco, Tim Victor David A. Wade, Trent Ward

el

CD-ROM

6



WINDOWS

Hodj'n'Podj, The Daedalus Encounter, La Obra de Velázquez, Clinical Pharmacology, Human Anatomy, Dr. Ruth's Encyclopedia of Sex, Janus Professional Sound Library, Utilidades para Internet, Shareware

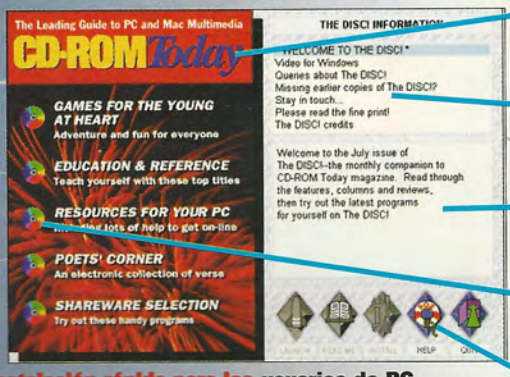
MS-DOS

Kingdom: The Far Reaches, Space Ace, Casino Tournament of Champions, World Cup Golf, I. M.Meen

MAC

The Daedalus Encounter, Clinical Pharmacology, Marathon, Wolfenstein 3D, Human Anatomy, Janus Professional Sound Library, Shareware

CD-ROM Magazine, EL CD-ROM nº 6



Pinche en el logotipo para obtener más información sobre EL CD-ROM.

Pinche en cada uno de los programas que quiera ejecutar.

Haga un click sobre el icono del CD para seleccionar un apartado.

Cada demo tiene información sobre su contenido.

Instalación rápida para los usuarios de PC

1. Pulse con el ratón la opción Archivo en el Administrador de Programas de Windows y seleccione Ejecutar. En esta ventana, seleccione Examinar y sitúese en el directorio que su unidad de CD-ROM tenga asignada (por ejemplo, D: o E:)
2. Seleccione INSTALL.EXE y pinche con el ratón en el botón de Aceptar.
3. Esto instalará el programa menú de EL CD-ROM y creará un nuevo icono en el grupo de programas llamado CD-ROM Magazine.
4. Haga un doble click en este nuevo icono del CD-ROM para ejecutar el menú.

Nota: una vez instalado, este icono puede servirle para utilizar futuras ediciones de *El CD-ROM.*

Instalación rápida para los usuarios de Mac

1. El CD-ROM utiliza el conocido escritorio de Macintosh para visualizar su contenido.
2. Introduzca el CD-ROM en el lector. Espere a que aparezca el icono en pantalla y haga un clicksobre él.
3. El contenido del Mac está organizado en carpetas jerárquicas.

Nota: muchos de los archivos de texto en *El CD-ROM* son demasiado extensos para cargarlos con el *Teach Text* o en aplicaciones con extensión restringida, como es el caso de *Claris Works.* Pero pueden cargarse y visualizarse sin problemas en los principales procesadores de textos como *MS Word o Nisus.*

Requerimientos del sistema para utilizar el CD-ROM

Versión PC (mímimo):
Necesitará como mínimo un ordenador PC IBM/Tandy u otro compatible al cien por cien, con un procesador 386 SX, una tarjeta gráfica SVGA (640x480 de 256 colores), 4 megas de memoria y una tarjeta de sonido compatible con Windows.
Versión Mac (mínimo):
Se requiere como mínimo un ordenador Mac LC de 256 colores, sistema operativo 7, una unidad de CD-ROM y 4 megas de RAM.

ICONOS

Cuando están resaltados, estos iconos tienen las siguientes funciones:

EJECUTAR: • Haga un click icono para iniciar o ejecutar cada programa.
LÉEME: • Seleccione este icono para obtener información adicional.
INSTALAR: • Seleccione esta opción para configurar o instalar un programa.
AYUDA: • Este icono proporciona información sobre la utilización del menú.
SALIR: • Si selecciona este icono, volverá al Administrador de Programas de Windows.

El Menú del DOS: con el fin de que la instalación y ejecución de los programas resulte más fácil, hemos creado un menú para el DOS. Para ejecutar los programas en este menú, salga del entorno Windows y sitúese en el directorio que su unidad de CD-ROM tenga asignada (generalmente D:\ o E:\). Luego teclee GO.

Para los usuarios de Windows: tenga en cuenta que el programa menú de Windows está mejor adaptado para ejecutarlo en una tarjeta gráfica SVGA que en una VGA u otra tarjeta gráfica inferior. Si dispone de una tarjeta VGA, el menú funcionará normalmente, pero no mostrará todos los colores ni algunas de las líneas de los cuadros de diálogo que forman parte del sistema.

SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO

Disponemos de un servicio técnico al usuario al que podrá hacer todo tipo de consultas sobre la instalación del CD-ROM y de los programas que contiene. Podrá ponerse en contacto con nosotros de lunes a viernes, de 4 a 8 de la tarde en el teléfono:

(91) 653 73 17

Le rogamos que, en la medida de lo posible, formule sus dudas frente al ordenador y con el CD-ROM que le dé problemas.

Hodj 'n' Podj

Virgin Interactive

Hodj 'n' Podj, de Virgin, es una recopilación poco frecuente de 19 mini juegos envueltos en una sola aventura fantástica. El juego incorpora grandes dosis de humor, lo cual no es de extrañar si tenemos en cuenta que el guion es de Steve Meretzky, el creador de Planetfall y Hitchhiker's Guide to the Galaxy.



Utilice este mapa para explorar el mundo mágico de Po-Poree y salvar a las princesas.

Hodj 'n' Podj se sitúa en el reino soñado de Po-Poree y cuenta la historia de un diabólico Primer Ministro, Salmigundee, quien ha raptado a las hermosas princesas Mish y Mosh con el objeto de ascender al trono. En ese instante, entran en escena los héroes del juego, Hodj y Podj, que deberán recorrer el territorio recogiendo objetos y pistas que les ayuden en su búsqueda para rescatar a las princesas. Así, el argumento se va desarrollando como un cuento animado.

Hodj 'n' Podj puede jugarse bien de forma continuada como si si fuera un juego de mesa o bien se puede ir pararando durante el recorrido y probar suerte (además de obtener pistas extras) en cualquiera de los 19 mini juegos que se incorporan al juego principal. Entre estos mini juegos se incluyen populares concursos arcade así como juegos de cartas, de formación de palabras, juegos típicos de un casino o los clásicos juegos de mesa. El menú de Windows facilita el acceso a estos juegos, incorporados al juego principal, en los que se puede entrar tan sólo con pulsar el ratón.

Hodj 'n' Podj no sólo ofrece una gran variedad de juegos sino que cada uno de estos puede adaptarse de acuerdo con un amplio marco de edades y niveles de dificultad. También existe la opción de dos jugadores, que interpretarán la función de ambos protagonistas, *Hodj y Podj*, y entre los que se entablará una carrera para encontrar a las princesas. Actualmente, el juego está disponible en la versión Windows y se proyecta publicar la versión para Macintosh a lo largo de este año.

Es preferible que, para obtener el máximo rendimiento, asigne a su monitor una tarjeta gráfica SVGA 640x480 de 256 colores con fuentes pequeñas. La demo ofrece imágenes en diapositiva con un fondo de narración y, además, le brinda la oportunidad de probar numerosos mini juegos, entre los que se incluyen Riddles, Peggleboz y Maze o' Doom. Para ejecutarla, necesitará 22 MB de espacio libre en el disco duro.

Cómo ejecutar la demo: pulse el botón de EJECUTAR en el menú de Windows para ejecutar el juego directamente desde El CD o pulse el botón de INSTALAR para configurar los iconos en el Administrador de Programas.



Peggleboz, que se incluye en el número de EL CD-ROM de este mes, es sólo uno de los 19 mini juegos que se incorporan en *Hodj 'n' Podj*.

Kingdom: The Far Reaches

Interplay

He aquí la mayor demo que hayamos incluido nunca en EL CD-ROM: 200 MB con la nueva película interactiva de Interplay, *Kingdom: The Far Reaches*.



Asuma el rol de Daelon, descenciente de reyes, y viva una mágica aventura.

Situado en el reino de Alkatesh, este juego gira en torno a la historia de Daelon –el último descendiente de los reyes y el último aprendiz de la gran magia– y a su búsqueda encaminada a reunir de nuevo la Mano, un poderoso amuleto.

He aquí lo que los editores de *Next Generation* opinan al respecto: "el juego por entero es una entrega de animación audaz que puede rivalizar con cualquier película o programa televisivo, ya que presenta personajes muy perfeccionados y unos magníficos efectos especiales. *Kingdom* ha instituido un diseño de juego no lineal, permitiendo a los jugadores elegir dónde y cuándo desean que ocurran los diferentes acontecimientos... No cabe duda de que *Kingdom:* The Far Reaches es una de las aventuras con la animación más impresionante que se han creado".

La demo incluida en EL CD le da la oportunidad de empezar a explorar este juego. Según vaya situando el cursor sobre los puntos interactivos, irá apareciendo el nombre de un vínculo en la pantalla. Otras operaciones –como comprobar los contenidos de su morral, visualizar mapas y pantallas de acción, aumentar o disminuir el tamaño de la imagen y demás– pueden realizarse utilizando los botones interactivos en el tronco del árbol situado a la derecha de la imagen. Cuando quiera abandonar el programa, entre en la pantalla de ayuda.

Cómo ejecutar la demo: salga de Windows y cuando aparezca el indicador del DOS, teclee la letra correspondiente a su unidad de CD-ROM (habitualmente D:) y pulse Intro. Teclee CD\ y pulse Intro para conectarse al directorio raíz. Después, teclee GO y pulse Intro para iniciar el menú del DOS desde EL CD. Una vez aquí, pulse en el icono del DOS situado junto a Kingdom: *The Far Reaches* para inciar el juego.

The Daedalus Encounter

Virgin Interactive

Le sugerimos que dé un arriesgado paseo interestelar con Tia Carrere como compañera de armas en *The Daedalus Encounter.* Usted y su compañera han sido apresados a bordo de una nave alienígena que está atrapada en una trayectoria a punto de chocar contra el sol y de usted depende salir vivo del desastre. La versión completa requiere tres CD-ROMs enteros para meter toda la emocionante acción, los finales múltiples, las escenas tridimensionales y todas las secuencias filmadas que contiene el juego, en el que podrá luchar contra los extraterrestres, resolver desafiantes rompecabezas, intentar sobrevivir el tiempo suficiente para explorar el misterioso laberinto en tres dimensiones que constituye la nave espacial enemiga y salvar a sus compañeros. ¿Se acerca a su idea de la diversión? Si es así, póngase cómodo y disfrute este apasionante avance de *The Daedalus Encounter.* Seguro que despierta su curiosidad por esta ambiciosa y emocionante aventura interactiva.



Sea compañero de reparto de Tia Carrere en esta película de ciencia ficción interactiva.

Cómo ejecutar la demo: si no tiene instalada en su ordenador la última versión de Quick Time para Windows, pulse en botón INSTALAR en el menú de Windows; en caso contrario, pulse EJECUTAR para comenzar a disfrutar de este avance de instalación automática.

Space Ace

ReadySoft, Inc.

DOS Space Ace es uno de los clásicos favoritos dentro del género de películas interactivas. El juego fue diseñado siguiendo la tradición del consagrado Dragon's Lair y, al igual que en este, la animación es soberbia. En Space Ace usted interpreta a Dexter, quien está desbordado de trabajo por culpa del perverso Comandante Borf. Al parecer, el viejo Borf ha creado una poderosa arma que funciona mediante rayos láser denominada "Rayo Infante", que transforma en un niño indefenso a todo el que toca. Para empeorar las cosas aún más, Borf le ha echado el guante a la novia de Dexter, Kimberly. Su misión consiste en rescatarla de una sola pieza y salvar al mundo del irascible Borf. La demo tiene un ritmo rápido y es totalmente interactiva.

Sugerencia: si se compara con otros juegos publicados recientemente, Space Ace resulta algo primitivo en lo que respecta al control del personaje. El truco para agilizar la acción de éste consiste en anticiparse los subsiguientes movimientos de Borf y de sus malvados secuaces.

Cómo ejecutar la demo: salga de Windows. Cuando aparezca el indicador del DOS, teclee la letra correspondiente a su unidad de CD-ROM (habitualmente D:), y pulse Intro. Teclee CD\ y pulse Intro para conectarse al directorio raíz. Después teclee GO y pulse Intro para iniciar el menú del DOS desde EL CD. Una vez aquí, pulse en el icono del DOS situado junto a Space Ace.



***Space Ace*, donde usted interpreta el papel de Dexter, presenta una animación excelente.**

World Cup Golf

U.S. Gold

DOS Este es uno de los simuladores de golf más avanzados que se han diseñado en lo que se refiere al aspecto gráfico y le permite jugar 15 tipos de juego diferentes (desde Skins a Texas Scramble), así como competiciones en equipo en un campo de golf de primera categoría como es el de Hyatt Dorado Beach. En él puede obtener hasta 500 perspectivas diferentes de cada hoyo, perspectivas detalladas de su tiro de salida y un control completo de su posición, de su estilo al golpear, de la potencia y de los golpes con efecto de retroceso.



***World Cup Golf* ofrece perspectivas detalladas de sus tiros de salida, exactamente igual que en televisión.**

World Cup Golf le permite establecer las condiciones atmosféricas y del terreno a su gusto. Además, este juego también aprovecha al máximo la utilización de un vídeo que abarca todas las perspectivas, una música de alta calidad y una narración digitalizada. La complejidad técnica de este programa le permite incluso escoger entre representar a un jugador de sexo femenino o masculino o entre ser diestro o zurdo.

Esta demo exclusiva de *World Cup Golf* sólo le permite jugar un hoyo y se han inutilizado las opciones de menú. Requiere una tarjeta SVGA que sea VESA (lea el archivo léame.Wri para más información sobre los requerimientos del programa).

Cómo ejecutar la demo: salga de Windows. Cuando aparezca el indicador del DOS, teclee la letra correspondiente a su unidad de CD-ROM (habitualmente D:), y pulse Intro. Teclee CD\ y pulse Intro para ir al directorio raíz. Después teclee GO y pulse Intro para iniciar el menú del DOS desde EL CD. Una vez aquí, pulse en el icono del DOS situado junto a World Cup Golf.

Casino Tournament of Champions

Capstone Software

DOS ¿Está hoy de suerte? El último juego de estrategia de Capstone se inspira en la atmósfera de Las Vegas. *Casino Tournament of Champions* ofrece todos los juegos típicos de Las Vegas, como son el blackjack, la ruleta o el póquer, e incluso espectáculos en directo.

La demo se limita al blackjack y sigue las reglas estándar del juego (la casa se planta con 17 y reparte hasta 16). Usted controla las apuestas máximas y las mínimas; desgraciadamente, tendrá que pagar las bebidas. Lo bueno de este juego es que si usted pierde, lo que pierde no es su dinero; claro que, tampoco hemos aún descubierto la forma de que usted cobre su apuesta cada vez que gane.

Sugerencia: para hacer una apuesta, pulse en su montón de fichas con el botón izquierdo del ratón y, después, pulse el botón derecho situándose en un espacio del tablero. A menos que no esté muy convencido, pulse Done para reafirmarse en su apuesta.

Cómo ejecutar la demo: salga de Windows. Cuando aparezca el indicador del DOS, teclee la letra correspondiente a su unidad de CD-ROM (habitualmente D:), y pulse Intro. Teclee CD\ y pulse Intro para conectarse al directorio raíz. Después teclee GO y pulse Intro para iniciar el menú del DOS desde EL CD. Una vez aquí, pulse en el icono del DOS situado junto a Casino Tournament.



Encontrará todos sus juegos de azar preferidos en este programa.

Marathon

Bungee Software

Un nuevo juego del estilo del *Doom* llega a la pantalla de su Mac de la mano de la compañía americana Bungee Software. Su misión será acabar con todos los extraterrestres que aparezcan a su paso, en su deambular por una nave espacial.



Cuando arranquemos este programa en nuestro Mac, sabremos lo que es luchar contra innumerables enemigos.

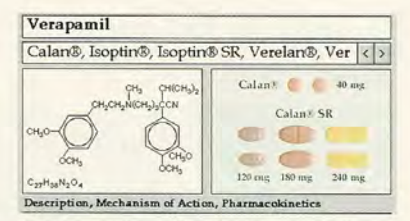
Diferentes tipos de armamento, opciones de mirar arriba y abajo, automapeado, control con teclado o ratón, son algunas de las características de este programa que le dejará un buen sabor de boca.

Cómo ejecutar el programa: Pulse sobre la carpeta Marathon del CD y dentro de ella sobre el icono Marathon para iniciar el programa. Una vez en el menú principal, pulse sobre el botón PREFERENCES para configurar el juego o NEW GAME para iniciar una nueva partida.

Clinical Pharmacology

Gold Standard Multimedia, Inc.

Este programa especializado, *Clinical Pharmacology*, combina los medios tradicionales para catalogar información sobre medicamentos con la interfaz gráfica de los ordenadores de hoy en día. La versión completa del disco contiene el equivalente a 6.000 páginas de información impresa y abarca prácticamente todos los fármacos que se distribuyen en Estados Unidos. Se analizan de manera más exhaustiva los fármacos que se prescriben más frecuetemente, aunque también contiene miles de monografías que proporcionan información esencial sobre medicamentos menos conocidos.



Esta herramienta de consulta proporciona información sobre cualquier fármaco legalizado del mercado estadounidense.

Cada una de las secciones comprende una gran variedad de referencias básicas sobre productos farmacéuticos, dosis, efectos secundarios, prospectos, etcétera, junto con una descripción completa en términos sencillos que resulta muy útil a la hora de aconsejar al paciente. La información gráfica comprende referencias cruzadas, de manera que se puede incluso encontrar un medicamento desconocido basándose en sus características físicas, tales como forma y color y después, verificar su identidad con fotografías reales.

El programa comercial no sólo puede almacenar los historiales de pacientes sino que, además, utilizando el historial de medicación de un individuo, puede crear una perspectiva en la que se avise sobre posibles alergias e interacciones potenciales del paciente. Constituye una poderosa herramienta para los médicos, ya que la información que se da en el programa remite a prensa médica especializada actual y, a su vez, los universitarios encontrarán muy útiles los cuestionarios interactivos que incluye. La subscripción completa a Clinical Pharmacology, disponible para entorno Windows y para Mac, incluye el programa más tres ediciones cuatrimestrales actualizadas.

Si le interesa la farmacología, esta demo le demostrará lo útil que puede resultarle este programa.

Cómo ejecutar la demo: pulse EJECUTAR desde el menú de Windows para ejecutar dierectamente la demo desde El CD.

Wolfenstein 3D

ID Software

Ahora tiene la oportunidad de disfrutar en su Mac, del juego que fue precursor del conocido Doom. Wolfstein 3D es un arcade, con escenarios en tres dimensiones, en el que tendrá que escapar de una fortaleza alemana, durante la segunda guerra mundial, con la única ayuda de su pistola, aunque encontrará muchas armas y medicamentos ocultos por todo el complejo.

Pulsando sobre la tecla ESC durante el desarrollo del juego, accederá al menú de opciones del programa, en donde podrá modificar el tamaño de la pantalla, configurar el juego o abandonar el programa.

Cómo Ejecutar el programa: Abra la carpeta Wolfenstein 3D de su CD y pulse sobre el icono Wolfenstein 3D para iniciar la ejecución del programa.



Cúbrase bien las espaldas, ya que el frente lo tendrá bien defendido gracias a sus armas.

I. M. Meen

Simon & Schuster Interactive

Este es el primer título de la nueva serie de Aprendizaje Activo de Simon & Schuster, dirigido a niños de nueve años en adelante. *I. M. Meen* introduce a Ignatius Mortimer Meen, un diabólico librero que atrae a los niños a su librería a base de engaños para retenerlos en un laberinto tridimensional lleno de enigmas y peligros. Guardianes de piedra, arañas gigantes y esqueletos guerreros son sólo algunos de los monstruos, dignos de protagonizar cualquiera de nuestras pesadillas, que le acecharán a lo largo del juego. La acción, que consiste en disparar a muerte a estos engendros, recuerda a la de juegos tan populares como Doom, con la significativa diferencia de que el humor y el aprendizaje son sustituidos por baños de sangre y matanzas, por lo que su cerebro tendrá que ser tan rápido como el dedo que aprieta el gatillo. Existen en el programa montones de juegos y rompecabezas con los que los jóvenes usuarios aprenderán lectura y comprensión, gramática y problemas matemáticos. Los jugadores habrán de corregir la desastrosa ortografía y puntuación de los textos de Meen para poder navegar a través del laberinto y liberar a los prisioneros del malvado librero. Pueden establecerse niveles de lectura distintos para adaptar la edad del jugador al nivel de dificultad de los enigmas.



El objetivo de este programa es rescatar a los prisioneros de un diabólico librero...

La demo que incluimos en El CD contiene sólo 2 de los 36 niveles, repletos de acción, de la versión comercial

Cómo ejecutar la demo: salga de Windows. Cuando aparezca el indicador del DOS, teclee la letra correspondiente a su unidad de CD-ROM (habitualmente D:), y pulse Intro. Teclee CD\ y pulse Intro para ir al directorio raíz. Después teclee GO y pulse Intro para iniciar el menú del DOS desde EL CD. Una vez aquí, pulse en el icono del DOS situado junto a I. M. Meen para iniciar el juego.

Human Anatomy

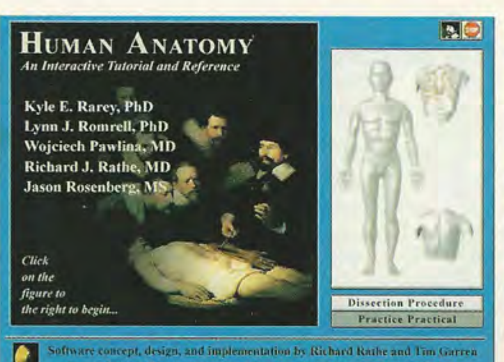
Gold Standard Multimedia

Este simulador educativo es el resultado de varios años de investigación y desarrollo llevados a cabo en la Facultad de Medicina de la Universidad de Florida.

La versión comercial incorpora más de 6.000 fotografías sobre los diversos pasos que se siguen al realizar una disección, así como cientos de ilustraciones dibujadas a mano. A esta Galería se añade un comentario explicado paso por paso.

Se incluyen fotografías de varias estructuras y partes del cuerpo para mostrar su localización exacta, fundamental para realizar una incisión, y las imágenes pueden ampliarse o reducirse para estudiarlas con más detenimiento. Por otro lado, los estudiantes podrán poner a prueba sus conocimientos en la sección de "valoración y respuestas.

Cómo ejecutar la demo: pulse sobre el botón INSTALAR para iniciar la isntalación del programa en Windows.



Nota: algunas de las imágenes que acompañan esta demo son muy gráficas.

Cualquier persona interesada en el estudio del cuerpo humano estará también interesada en esta demo. La versión comercial incluye más de 6.000 fotografías detalladas.

Dr. Ruth's Encyclopedia of Sex

Creative Multimedia

Esta enciclopedia constituye una interesante obra de consulta y en ella se utiliza el enfoque cordial y realista que ha hecho famosa a la Dra. Ruth.

Prácticamente, todos los objetos que se encuentran en el despacho de la Dra. Ruth son puntos sobre los que se puede pulsar para acceder a los diferentes apartados de la enciclopedia sobre sexo interactiva. La versión completa del programa comprende más de 800 imágenes, ilustraciones y secuencias animadas; un diccionario que incluye tanto términos clínicos como expresiones coloquiales; un gráfico interactivo de la anatomía humana; una encuesta; imágenes en diapositiva; selecciones del programa radiofónico de la Dra. Ruth y las respuestas a 200 de las preguntas más frecuentes dirigidas a esta famosa terapeuta. En total se tratan detalladamente más de 250 temas.

La demo que presentamos en el CD le dejará el sabor de la afectuosa y amable presentación de la Dra. Ruth, que se centra en la técnica del beso.



Cómo ejecutar la demo: pulse sobre el botón EJECUTAR para iniciar la demo Dr. Ruth directamente desde el CD.

La Dra. Ruth está dispuesta a responder a todas sus preguntas sobre sexo.

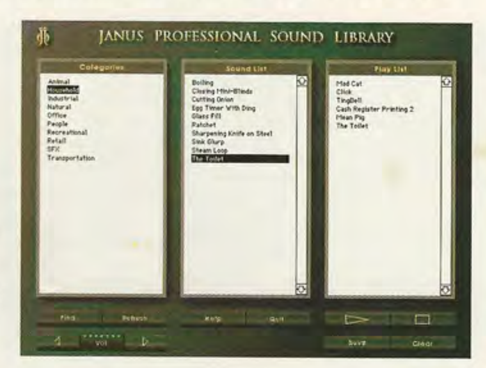
Janus Professional Sound Library

Janus Interactive

Ninguna producción multimedia está completa sin una amplia gama de efectos sonoros que la hagan cobrar vida. Janus Professional Sound Library es un compendio de 10 volúmenes en los que se presentan más de 5.000 sonidos de gran calidad recogidos en una grabación digitalizada.

Estos 10 volúmenes se clasifican de acuerdo con las siguientes áreas: animales, hogar, industria, naturaleza, oficina, comercio, reuniones sociales, efectos sonoros y transporte. Los sonidos se grabaron de forma digitalizada con una calidad de 16 bits y 48 kHz. Después, se fue reduciendo progresivamente hasta 44.1 kHz en la copia maestra. La demo contiene una selección de grabaciones de muestra de cada tema.

Cómo ejecutar la demo: en el entorno Windows, pulse sobre el botón EJECUTAR para iniciar la demo de Sound Library directamente desde el CD. En el entorno Mac, pulse sobre el icono en la carpeta de Janus Professional en el CD.



¿Necesita nuevos sonidos para su producción multimedia? La demo sobre el programa que incluimos en el CD contiene muestras de la biblioteca sonora de *Janus Professional Sound Library*.

La obra de Velázquez

Shareware

El mes pasado ofrecimos la demos de este magnífico programa multimedia para los usuarios de Mac. En esta ocasión si usted dispone de un PC, también tendrá la oportunidad de recorrer el Museo del Prado, en este programa interactivo con el que podrá conocer más acerca de la vida, época y obra de este genial pintor.

La demo que le ofrecemos está limitada a una pequeña visita virtual al interior del museo y algunas otras sorpresas que tendrá que encontrar sin nuestra ayuda.

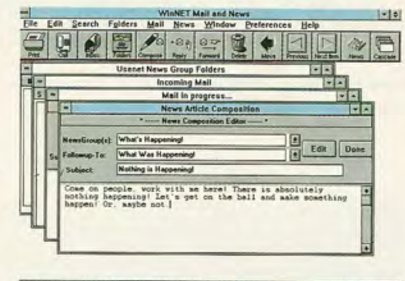
Como ejecutar el programa: Desde nuestro menú Windows, pulse sobre la opción INSTALAR para crear el icono del programa en su Administrador de archivos o pulse sobre el botón EJECUTAR para iniciar la demo desde el CD.



"Las lanzas", uno de los enigmáticos cuadros de Velázquez.

Utilidades Internet para su PC

Todo el mundo se adentra en Internet últimamente, ya sea para enredarse en Web, conducirse por la autopista de la información o incluso para crear sus propias páginas Web. Además, también puede encontrar en el número de el CD de este mes algunas herramientas y utilidades para sacar el máximo rendimiento de Internet.



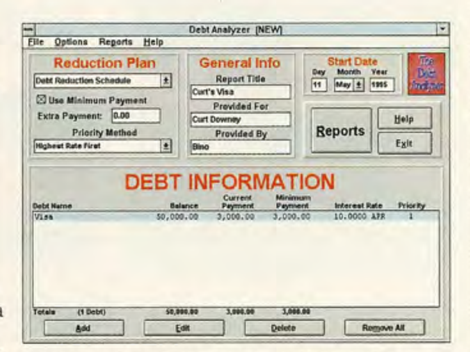
Gracias a *WinNET Mail* podrá utilizar mejor los servicios de Internet.

- InfoPop le ofrece información esencial sobre Internet con el formato de un fichero de ayuda de Windows.
- Mosaic de NCSA es una de las herramientas de búsqueda más destacadas de Web.
- Net Celebrities proporciona una lista de quién es quién en la red.
- El editor HTML es el procesador de textos especializado que necesita para crear sus propias páginas Web.
- Acceso a Internet a través del correo electrónico es un fichero de texto que le explica exactamente cómo hacer esto.
- Todos estos productos, junto con *WinNet Mail, Message Works* y otras utilidades, pueden encontrarse en la sección Utilidades para su PC del CD-ROM. Existe tal cantidad de programas disponibles para copiar desde Internet que resulta fácil olvidarse de que la gran parte de este es shareware. Si piensa que va a utilizar un programa específico con frecuencia y decide incorporarlo a su colección de herramientas de software, compruebe los requisitos de subscripción y regístrese como usuario.

PC SHAREWARE

Los usuarios de PC tienen para elegir entre una amplia gama de shareware en el número de este mes, desde un menú y un par de programas para organizar proyectos hasta block de notas y una colección de iconos.

Si desea información acerca de *Bubba,* una imitación simplista de *Bob,* de Microsoft, lea la columna sobre shareware de David Wade y luego, pruebe usted mismo el programa.Puede ejecutarlo desde el CD, pero si quiere personalizarlo para el sistema que usted utiliza, deberá copiar los archivos en su disco duro y activar el atributo de "sólo lectura" para los ficheros de datos del programa (BUBBA.DAT).



Ahora controlaremos mejor nuestros pagos.

Entre otros de los programas se incluyen:

- **The Debt Analyzer**, que proporciona el sistema adecuado para controlar los pagos necesarios para salir de los números rojos.
- Vuelve **MegaEdit** en su versión más reciente, el principal editor de textos para Windows.
- **Smart 'n' Sticky** crea etiquetas para, prácticamente, cualquier cosa y contiene plantillas adecuadas para utilizarlas con una gran variedad de etiquetas de las que se adquiren en los comercios.
- **SmartSum** Calculator ofrece muchas más opciones que la calculadora estándar de Windows.
- **Project Vision**, un planificador completo que le permite programar, presupuestar y analizar la situación de grandes y pequeños trabajos.
- **DataCards** es un sustituto versátil del habitual fichero de tarjetas de visita de Windows.
- **PaperPad** es un block de notas informático bastante más funcional que el que incorpora Windows.

Aparte de todo esto, también podrá encontrar otro avanzado planificador de proyectos, un segundo sustituto de NotePad, un libro electrónico que le explica todo acerca de cómo iniciarse en la edición por ordenador y Win Tag, un práctico programa que le permite crear cuadros de diálogo personalizados. En el subdirectorio \sharewar\icons encontrará una pequeña biblioteca de curiosos iconos que puede copiar en su disco duro y utilizar en casi cualquier lugar.



¿Se le hace duro trabajar con Bob, de Microsoft? Pruebe con Bubba, el primo hermano de Bob.

Mac SHAREWARE

Esta vez hemos incluido un popurrí de shareware para usuarios de Mac. En la carpeta de Aplicaciones descubrirá Scorpio, un procesador de textos nuevo y más que aceptable; la versión más reciente de Graphic Converter; un recambio de lujo de Notepad; un programa de macros llamado KeyQuencer y otros programas notables.

El compendio de juegos incluye el billar, el blackjack, una versión en shareware de Boulderdash, un moderno programa para jugar a las damas, una aventura fantástica y mucho más.

La tercera carpeta es la denominada, muy apropiadamente, Curiosidades y Variedades y está repleta de artículos dispares: desde un programa para escribir poesía hasta decorados con la imagen de Cindy Crawford; desde un tutorial sobre cómo descubrir contradicciones lógicas habituales (tales como que "se subsana un error cometiendo otro", en lugar de "no se subsana un error cometiendo otro) hasta una irrisoria sátira de MYST titulada MYLK.

No olvide leer los datos sobre el registro que acompañan la mayoría de los programas. Si está lo suficientemente interesado en un programa de shareware como para añadirlo a su colección, debería registrarse como usuario pagando los derechos de autor, lo que normalmente no supone mucho dinero. Shareware ha ofrecido a los usuarios de ordenadores algunos de sus programas de utilidades más preciados, ofreciendo a la vez alternativas razonables a los costosos programas comerciales e incluyendo, a menudo, opciones excelentes que no se encuentran en paquetes de los que llenan habitualmente las estanterías de los comercios de productos informáticos. Si queremos que continúen publicándose buenos programas de shareware, tenemos que apoyar a aquellos autores cuyo esfuerzo nos supone tantas ventajas.



***Realmz,* un juego de rol casi medieval, contiene impresionantes imágenes.**

Poet's Corner

Freeware

La biblioteca electrónica de este mes está dedicada a algunos de los mejores poemas de todo el mundo. He aquí lo que hemos amontonado en la estantería digital de este mes:

- *A Child's Garden of Verse*, de Robert Louis Stevenson.
- Hiawatha, de Henry Wadsworth Longfellow.
- Poemas trágicos de Robert Browning.
- Lay of the Last Minstrel, de Sir Walter Scott.
- La Rima del Anciano Marinero, de Samuel Coleridge.
- The Raven, de Edgar Allan Poe.
- El clásico de Lewis Carroll, Jabberwocky.
- Song of the Yukon, de Robert Service.
- Los sonetos de Shakespeare.
- Una colección de poemas de Tennyson.

Los textos de la parte del disco dedicada a PC se han convertido a archivos .WRI, de modo que puede verlos en pantalla de forma inmediata utilizando Write de Windows. En la parte dedicada a Mac, los poemas se han conservado como ficheros ASCII, por lo que podrá leerlos en cuaquiera de los principales procesadores de textos.(Se hizo la prueba con Nisus, Claris Works y Write Now). También puede importarlos al procesador de textos Scorpio que incluimos en la selección de shareware de este mes.

Reportaje Especial sobre E3: lo Mejor de la Feria

El encanto y glamour de Hollywood sirvieron como escenario apropiado para la primera celebración del Electronic Entertainment Expo, que durante el mes de mayo tuvo lugar en Los Ángeles. Más de 40.000 personas se reunieron para descubrir lo último en entretenimiento informático, entre las que había estrellas como Erica Eleniak, John Wayne Bobbit, Charles Fleischer, y Willian Shatner.

Pero las auténticas estrellas fueron los 1.500 títulos en CD-ROM que hacían su debut en E3. Durante tres días recorrimos la expo, buscando los mejores títulos, la mayoría de los cuales estará en las estanterías de los comercios en pocos meses. A continuación os damos un pequeño resumen de los 30 programas que sobresalían del resto.



Adventures of the Smart Patrol.
Windows/Mac.

Gerald Casale y Mark Mothersbaugh, del grupo Devo, han ido más allá de sus raíces musicales para producir un vídeojuego, en el que cada bit es tan original y fantástico como su música. Interpretando a un "devolucionario" rebelde, tenemos 12 horas para correr por las calle de Spudland intentando capturar al "Mono-Pavo", para salvar al mundo del diabólico "Rod El Canalla". Si no lo conseguimos, la terrible enfermedad del "Ossobucco Myelitis" convertirá nuestros huesos en gelatina. Está producido por Inscape.

África Trail.
Windows/Mac.



En este último título de la serie de aventuras educativas de MECC, los chicos de 10 a 16 años podrán viajar por el continente africano en bicis de montaña. Los aventureros deberán planificar todo el viaje, controlar los recursos con los que cuentan, y tratar con los burócratas de cada gobierno, al ir a cruzar su frontera. Todo ello intentando establecer un récord mundial en cada viaje.

AMA(American Medical Association) Family Medical Guid
Windows/Mac.

Este programa, creado por Dorling Kindersley puede ayudarle a curar lo que le aflige o, al menos, a mantener al doctor alejado por un día más. Profusamente ilustrado, contiene información sobre 650 dolencias y trastornos. Es posible la búsqueda por síntomas o el adentrarse en artículos extensos sobre como tener cuidado de usted mismo. Disponible en versión Windows y Mac.

Battle Beast.
Windows.



En este juego de 7th Level, inofensivos roedores se transforman en guerreros robóticos. Son dibujos animados de acción, que copian el estilo de los arcades de lucha, sin los usuales baños de sangre.

C.E.O.
MS-Dos.

Juego de estrategia creado por I-Motion, en el que un financiero interpretado por James Coburn desaparece misteriosamente, lo que nos obliga a controlar un imperio empresarial en su lugar. Tendremos que vigilar nuestra espalda, ya que el mundo de los negocios está lleno de enemigos.
Al finalizar la partida, podremos comparar nuestros resultados con los de otros jugadores "on-line", teniendo la oportunidad de conseguir premios y dinero reales.

Cities Under the Sea: Coral Reefs.
Windows.

Primer título de una serie producida en colaboración con el explorador y cineasta Jean-Michel Cousteau. Coral Reefs incorpora videos que Cousteau produjo especialmente para esta serie.

The Dark Eye.
Windows/Mac.

¿Busca Usted algo escalofriante? Nada más macabro que un juego basado en tres historias de Edgar Allan Poe narradas por William S. Burroughs. En esta ocasión le tocará recorrer en primera persona una mansión embrujada llena de inesperadas sorpresas, entre las que se incluyen animaciones en 3D creadas por Doug Besick (del famoso Beetlejuice), y una fantástica banda sonora compuesta y grabada por Thomas Dolby.

Descent 2.0.
Windows 95/Mac.



El popular juego de Interplay ha vuelto, pero viene más grande, más rápido y más fuerte que nunca. Esta versión 2.0 , usa la misma perspectiva tipo Doom que su predecesora, pero se aprovecha de la rapidez del entorno de juegos de Windows 95, lo que nos permite dar vueltas y giros en nuestro camino, a través de más desafíos mortales y de misiones que nos revolverán las tripas.

Dungeon Keeper.
Windows 95.

Creado por Electronics Arts, Dungeon Keeper nos da una visión del mundo desde el punto de vista de una sabandija. En formato role-playing, podremos ver a través de los ojos de cualquier personaje, incluyendo las cucarachas que se arrastran por los suelos de laberintos y mazmorras bellamente renderizados. Tendremos que intentar no quedarnos solos en la oscuridad. Hasta 32 jugadores pueden unirse a esta aventura vía módem.

Endorfun.
Windows 95.

Endorfun supone el encuentro entre el Cubo de Rubik y Tetris, con un poco del misticismo de New Age como tercer ingrediente. Usando los cursores de dirección, rotaremos un cubo multicolor a través de una rejilla en tres dimensiones,

hasta que aterrice adecuadamente en un cuadrado de color parpadeante. A medida que avanzamos en los niveles, otros colores intentarán bloquearnos el paso, y el cuadrado intermitente comenzará a moverse de un lado para otro. El ambiente hipnótico conseguido por la música y los gráficos psicodélicos nos introducirá suavemente dentro de un estado Alfa, mientras mensajes subliminales entran en nuestro inconsciente. Time Warner Interactive ha conseguido un producto extremadamente adictivo.

Fox Hunt.
Windows/Mac.



En una parodia de los thrillers de James Bond creada por Capcom, debemos salvar a Los Ángeles del impacto de un misil ruso. Anunciada como una película interactiva "real", Fox Hunt tiene un argumento no lineal, que cambia con cada decisión que tomamos. Las posibilidades de estos cambios son grandes, con más de veinte secuencias de acción y lucha comprimidas en tres discos de datos. Una pista: manténgase atento al famoso Rob Lowe.

Fury3.
Windows 95.

Este juego para el Windows 95 de Microsoft nos sitúa a los mandos de una potente nave espacial. Podemos acometer 24 misiones en ocho planetas, eliminando aliens, para impedir la destrucción interplanetaria. Como un desafío adicional, el juego opera en tres niveles (sobre las nubes, en tierra y en las entrañas del planeta).

Gus Goes to the Kooky Carnival.
Windows/Mac.



Modern Media Adventure está dando los toques finales a Gus Goes to the Kooky Carnival. Los niños de tres años en adelante, pueden con él visitar un carnaval donde jugar a las cartas con un caballo o crear música con botellas de agua. Este programa está diseñado para ayudar a los chicos a desarrollar habilidades desde matemáticas y lectura básicas, hasta los sonidos, la escritura y el reconocimiento de objetos.

Hansel & Gretel and the Enchanted Castle.
Windows.



TerraGlyph Interactive Studios anunció una serie de cuentos interactivos con animación a pantalla completa y músicas originales. En Hansel & Gretel and the Enchanted Castle, los chicos desarrollan sus conocimientos de idiomas extranjeros identificando los nombres de los objetos en inglés, español, francés, alemán y japonés.

Heart of Darkness.
Windows.



Heart of Darkness, de Virgin Interactive combina una fluida animación renderizada, con una jugabilidad que lleva a los adictos al videojuego de vuelta a las raíces, saltando y disparando en un universo de scrolls. Nos movemos como Andy, una marioneta con forma de chico, que busca a su perro Whiskey, perdido en el corazón de la oscuridad,

LOS VEINTE SUPERVENTAS EN U.S.A.

Hasta ahora les habíamos ofrecido los diez programas más vendidos en U.S.A.

Ahora ampliamos nuestra lista con diez títulos más, con lo que cada mes sabrán cuáles son los veinte programas más vendidos en los EE.UU.

Este Mes	Pasado Mes	Título	Productor
1	2	Myst (MPC/Mac)	Broderbund
2	1	Dark Forces (MPC)	LucasArts
3	8	Descent (MPC)	Interplay
4	5	Doom II (MPC)	GT Interactive
5	3	D!Zone Collector's Edition (MS-DOS)	Wizard Works
6	6	Print Shop Deluxe CD Ensemble (Windows)	Broderbund
7	10	Quicken CD-ROM Deluxe (Windows)	Intuit
8	4	Lion King Storybook (MPC)	Disney
9	13	Corel Gallery (Windows/Mac)	Corel
10	14	One Stop CD Shop (MPC)	Softkey
11	11	7th Guest (MPC/Mac)	Virgin
12	*	NBA Live '95 (MS-DOS)	Electronic Arts
13	*	X-Com II (MS-DOS)	Microprose
14	17	Street Atlas USA (MPC/Mac)	DeLorme
15	*	Super Karts (MS-DOS)	GT Interactive
16	*	Red GTIS 10 Pk (various)	GT Interactive
17	15	Microsoft Encarta (MPC/Mac)	Microsoft
18	18	NASCAR Racing (MPC)	Virgin
19	7	Turbo Tax Deluxe (Windows)	Intuit
20	*	Rise of the Triad (MS-DOS)	Formgen



NOS CONTARON QUE...

Mucha de la gente con la que hablamos en E³ tenía montones de cosas que contar. He aquí algunas de las más interesantes:

"La mayoría del software de hoy día no es sino una acumulación de insultos a la inteligencia humana. El número de títulos de calidad en el mercado es patético; es demasiado fácil poner productos mediocres a la venta."
Jean-Michel Cousteau, explorador submarino, que está produciendo una serie de títulos sobre la ecología oceánica con el sello Enteractive.

XXX

"Podemos ver aquí muchas cosas tomadas del cine y la televisión. Realmente estamos compitiendo por la misma audiencia."
Tony Panaccio, Director de Comunicaciones de Intracorp/Capstone, creadores de Tekwar.

XXX

"¿Ahora?, ¿hoy?, ¡demonios! ¡No!"
George Grayson, presidente de 7th Level, en respuesta a la pregunta: "¿Están ganando mucho dinero?"

XXX

"Todo el mundo sabe que Usted no es el técnico. Usted sólo es un judío con dinero y una buena visión."
El cómico Charles Fleischer a Chuck Corwright, presidente de The Graphix Zone, después de que la demostración de The Improv Presents: Windows 95 for the Technically Challenged fallara cuatro veces.

XXX

"Sé cómo se llama ese movimiento. Es un Lorena."
John Wayne Bobbit, celebridad de las comunicaciones, después de que el personaje que estaba controlando en FX Fighter fuese derribado por su oponente.

donde reina la noche. Para conseguir que su mascota vuelva, Andy debe enfrentarse y vencer a los demonios de sus sueños.

MayaQuest.
Windows/Mac.



En MayaQuest, de MECC, los chicos de 10 a 16 años explorarán la selva húmeda y las viejas ruinas de la Península de Yucatán, mientras aprenden cosas sobre la civilización Maya. El disco permite la conexión a una biblioteca en Internet.

Monopoly.
Windows/Mac.



Virgin Interactive y Parker Bros. están llevando al CD-ROM los juegos más famosos del mundo. ¿Alguna vez se ha preguntado como se vería en la realidad el Monopoly? Una estupenda animación nos permite pasearnos entre los edificios construidos en nuestras propiedades. También será posible una conexión a Internet que hará posible el juego contra otros jugadores ávidos de triunfar en los negocios.

The Multimedia Encyclopedia of Science Fiction.
Windows.

Grolier Electronic Publishing ha llevado esta obra al CD-ROM, con más de 4.500 artículos, desde Asimov hasta Zelazny. El disco incluye entrevistas en vídeo y audio con personajes de la Ciencia Ficción tales como William Gibson, que nos explica porqué pensó que Neuromancer sería un fracaso.

Ocean Voyager.
Windows/Mac.

Este título constituye el primero de una serie educativa en CD-ROM, creado por Times Mirror Multimedia. Para niños de 6 a 13 años, que tendrán que controlar un submarino de alta tecnología y explorar con él los mares aprendiendo ecología.

Otis Furioso.
Windows/Mac.

Basado en el Teatro para niños del mismo nombre, este programa de Viacom permite a los chicos crear su propia producción de teatro computerizada, en la que tendrán que controlar el casting, elegir vestuarios y escenarios, y muchas cosas más. Este es el primer título de una serie en CD-ROM creada por Robert Redford.

Putt-Putt Saves the Zoo.
Windows/Mac.



Humongous Entertainment ha preparado a su personaje Putt-Putt una nueva aventura. En Putt-Putt Saves the Zoo, los chicos aprenderán a solucionar problemas mientras ayudan al amable coche animado a encontrar los bebés de los animales, que han desaparecido del zoo.

Rebel Assault II.
MS-Dos.

Si disfrutó con la primera parte, Rebel Assault II le entusiasmará. El último episodio de este juego basado en Stars Wars de LucasArts, ha sido producido enteramente con vídeos de acción reales. Salte a los mandos del último Tie-Fighter, prepare sus armas, y que la fuerza le acompañe.

Silent Hunter.
MS-Dos.



A los controles de un submarino de la Segunda Guerra Mundial, en las profundidades del Pacífico Sur, nuestra misión será hundir cuantas toneladas de buques enemigos sea posible. El juego nos permite dejar bajo su control la navegación, mientras nos ocupamos de los torpedos, o elegir hacer ambas cosas simultáneamente. SSI hace gala de la autenticidad de su simulador; el encargado técnico del proyecto, William "Bud" Gruner, estuvo al mando del "Skate", un submarino americano, durante la Segunda Guerra Mundial.

The Space Race; World War II.
Windows.

Los títulos Multimedia de Flagtower se parecen más a un documental que a enciclopedias de consulta. Podemos sencillamente sentarnos y contemplar como se nos revelan los acontecimientos, o pulsar el ratón en cualquier punto de la historia para profundizar en un determinado tema. World War II nos muestra el fuego de la infantería alemana mientras se dirige a la batalla. The Space Race nos revela películas soviéticas que rara vez han sido vistas al Oeste del Telón de Acero.

SFPD Homocide: The Body in the Bay.
Windows/Mac.
Un cadáver ha sido encontrado flotando cerca del muelle de San Francisco. Nuestro trabajo consiste en examinar la escena del crimen, interrogar a los sospechosos, y recoger suficientes evidencias para apresar a los culpables. Basado en un caso actual, este título de Grolier tiene a policías reales como actores, y ha contado con el asesoramiento del detective Frank Falzon del departamento de homicidios de la policía de San Francisco, así como con el Jefe de Policía Kevin Mullin.

The Universe According to Virgil Reality.
Windows.



El cómico Charles Fleischer (que dobló a Roger Rabbit), da su voz al científico loco Virgil Reality, personaje de dibujos animados cuyo mayor mérito es enseñar los principios de la ciencia a los chicos de edades a partir de ocho años. Como en todos los títulos de 7th Level, hasta los adultos se divertirán. (Si no lo cree, escuche sólo la "Canción de la Biología").

Virtual Cat; Virtual Bird.
Windows.
Los primeros dos títulos de la serie Eyewitness Virtual Reality del sello Dorling Kindersley, cuentan con un elegante interfaz que imita a las galerías de un museo. Cat habla sobre 100 especies de felinos, desde los gatos caseros a las fieras más salvajes. Podemos comparar la velocidad de un guepardo con la de un hombre, o ver una panorámica completa del cráneo de un tigre. Bird nos permite ver el mundo desde los ojos de una rapaz, o recorrer las rutas normales de migración.

Voodoo Lounge.
Windows/Mac.



La más grande (y quizás la más vieja) banda de Rock and Roll del mundo se pasa al mundo de la realidad virtual. Únase a Mick, Keith, y el resto de los chicos en Voodoo Lounge, una evocación en 3D de una mansión Sureña, donde podrá disfrutar con los videos musicales y otras secuencias originales. De GTE Interactive.

Warcraft 2.
MS-Dos.
Esta segunda parte del popular role-playing de Blizzard, cuenta con mapeados mucho mayores y muchas nuevas opciones, como la posibilidad de levantar paredes o hacer aparecer niebla en las batallas en tierra, aire o en el mar. Los recursos y los aliados son también mayores. En lugar de sólo oro y madera, podemos recolectar cobre y aceite, y los Humanos y los Orcs pueden ahora formar equipo con elfos, trolls y otras formas diminutas de vida.

Resultados del Comdex:
Los Lectores de Séxtuple Velocidad se Estrenan

Cuando la mayoría de los desarrolladores de software aún está trabajando en programas que aprovechen las cualidades de los lectores de CD-ROM de cuádruple velocidad, los fabricantes siguen investigando para producir modelos aún más rápidos. TEAC America, Wearnes Peripherals, y Media Vision anunciaron lectores de 6X edición de la pasada primavera de Comdex, que tuvo lugar en Atlanta.

Un lector de estas características puede transferir datos a la velocidad de 900K por segundo (frente a los 300K y 600K de los de doble y triple velocidad). Dado que los algoritmos de compresión digital de vídeo está normalmente optimizados para dispositivos más lentos, estos modelos más rápidos no mejorarán de forma significativa la reproducción de vídeo, pero darán un rendimiento sustancialmente mayor en las aplicaciones que efectúen búsquedas de información, como bibliotecas de PhotoCD, bases de datos, enciclopedias y otras obras de consulta.

Se presentaron dos versiones del TEAC 6X, que serían lanzadas a partir de Junio. El modelo CD-56E (549 dólares –aproximadamente 72.479 pesetas–) incorpora un interfaz IDE/ATAPI adecuado para PCs. El CD-56S (599 dólares –aproximadamente 66.429 pesetas–) lo lleva SCSI, que puede ser usado tanto en Macintosh como en PCs que cuenten con dicha controladora. Ambos modelos tienen un tiempo de acceso de unos 135 ms (casi un 40 por ciento más rápidos que los lectores 4X), y poseen bandeja de carga motorizada.

El dispositivo interno CDD-320 IDE/ATAPI 6X de Wearnes Peripherals, con un promedio de tiempo de acceso de 200 ms, es un poco más lento que el de TEAC, pero su precio de 399 dólares –aproximadamente 48.279 pesetas– es considerablemente más barato.

Media Vision ha sido la primera compañía en anunciar un kit multimedia 6X. El MV-6200 contiene un lector interno IDE/ATAPI (150 ms de tiempo de acceso), una tarjeta de sonido de 16 bits modelo Pro Audio Wavetable 32 con un Mega de sonidos de muestra en la ROM, un par de altavoces de 15 Watios autoamplificados, y una colección de títulos de software. La tarjeta de sonido es compatible Sound Blaster e incorpora el chip Jazz 16 de Frecuencia Modulada, y el Crystal Semiconductor, con 32 voces de síntesis de tabla de ondas. El precio indicativo para el kit es de 549 dólares –aproximadamente 66.429 pesetas–.

–Lance Elko



Sony y Philips se Adelantan en la Carrera de Discos de Alta Densidad

En una maniobra enfocada a desbancar a Toshiba y sus aliados, Philips y Sony han anunciado mejoras en su CD Multimedia de Alta Densidad estándar (MMCD). El nuevo formato de doble cara permitirá a los programadores almacenar algo más de 7,4 gigabytes de datos en tan sólo una cara de un CD estándar (más de diez veces la capacidad de un CD-ROM actual, con suficiente espacio para 4,5 horas de vídeo a pantalla completa). El formato Super Density - Digital Video Disc de Toshiba (SD-DVD) almacena 10 Gigas de datos en disco de doble cara. Estos nuevos estándares permitirán a los programadores el que en un disco pueda incluirse una película completa, con espacio sobrante para la banda sonora, entrevistas con los actores y mucho más.

El inconveniente está en que los consumidores tendrán que comprar nuevos lectores para acceder a estos datos. Fabricantes como Acer, Alps, Mitsumi, Ricoch, TEAC, y Wearnes han firmado acuerdos para desarrollar máquinas enfocadas específicamente al nuevo formato MMCD, aunque las primeras producciones no se esperan antes de 1996. Según Michael P.Schulhof, de Sony Corporation de América, la construcción de nuevos dispositivos requerirá sólo pequeñas modificaciones a los diseños existentes, y estas nuevas máquinas serán bastante asequibles. La compañía insiste en que los discos MMCD podrían ser compatibles con los lectores existentes de audio CD y CD-ROM. Sin embargo, los programadores tendrían que crear un nivel de datos a la densidad estándar (aproximadamente 650MB), y los dispositivos más antiguos serían incapaces de acceder a los datos grabados en la segunda cara del disco. Últimamente, tanto el tándem Sony/Philips como la alianza de Toshiba han puesto sus ojos en la sustitución de las actuales cintas VHS del mercado de vídeos de alquiler. Los discos son más baratos de producir que las cintas, y son además mucho más duraderos. Pero lo cierto es que aparatos que puedan grabar "full-motion video" a disco y que tengan además precios asequibles están aún demasiado lejos de nuestro alcance.

– Daniel Tynan



Jazz Multimedia



La compañía Jazz Speakers ha creado el modelo J-902, un nuevo altavoz subwoofer para multimedia que añadirá sonidos de bajos de gran presencia a cualquier PC. La unidad cuenta con un amplificador de 18 watios de buenas prestaciones, un led indicador de encendido, y una conexión para altavoces auxiliares. Estos altavoces están alimentados por un amplificador de 5 Watios, con una frecuencia de respuesta de 100 a 15000 Hz. El J.902 se venderá a 199,95 dólares –aproximadamente 24.193 pesetas– con altavoces auxiliares, y a 159,95 dólares –aproximadamente 19.360 pesetas– sin ellos.

Un nuevo controlador: 3D Avenger

El Spaceball Avenger (179 dólares –aproximadamente 21.659 pesetas–), de Spacetec IMC, es un nuevo controlador para juegos, que incorpora una bola forrada de goma sensible a las presiones, y capaz de proveer a los juegos con más de seis grados de movimientos. Adaptado a partir de un dispositivo diseñado originalmente para la manipulación de gráficos en 3D en estaciones de trabajo basadas en Unix, ha sido modificado para ser usado con juegos como Doom, Descent, y Dark Forces. El usuario controla los movimientos de pantalla con Spaceball, presionando suavemente, torciendo o girando la bola con la mano izquierda, mientras con la derecha controla los botones de fuego.



Una Forma más Cómoda de Volar

Suncom Technologies ha presentado una nueva línea de joysticks diseñados como la palanca de vuelo del caza F-15E Strike Eagle. Todos los modelos parecen iguales, pero hay entre ellos diferentes prestaciones. El más alto de la gama Eagle (199,99 dólares –aproximadamente 24.200 pesetas–), cuenta con 12 botones de disparo, cada uno de los cuales puede ser programado para más de veinte funciones. Además trae pregrabadas las configuraciones adecuadas para los simuladores de vuelo más populares. Talon (129,99 dólares –aproximadamente 15.730 pesetas–), Raptor (99,99 dólares –aproximadamente 12.100 pesetas–) y Hawk (59,99 dólares –aproximadamente 7.260 pesetas–) son los tres modelos, con apariencia idéntica, pero con la diferencia de que en los inferiores, no todos sus botones son funcionales.



Ofensiva Apple en Internet



Hace poco tiempo Apple Computer presentó la solución Apple Internet Server para la World-Wide Web: una vía fácil y asequible para estar presentes en las superautopistas de la información. La nueva solución de servidor es un paquete completo basado en un sistema Workgroup Server de Apple con el procesador PowerPC, y con todo el software necesario para que el servidor esté accesible sobre la World-Wide Web(WWW), con un precio orientativo desde 419.000 pesetas. Esta nueva solución amplía el liderazgo de Apple en el mercado de la edición electrónica y las publicaciones, extendiéndolo desde el mundo de las artes gráficas al ciberespacio, al ofrecer a los clientes una solución robusta, fácil de utilizar y asequible para establecer su presencia en Internet.

La solución Apple Internet Server ha sido concebida para profesionales, empresas y organizaciones, como por ejemplo profesionales del marketing, organizaciones de servicios a clientes, instituciones educativas y directores de informática de grandes empresas, interesados en estar presentes en la World-Wide Web. Se basa en un servidor Workgroup Server de alto rendimiento con PowerPC, de manera que ofrece la fiabilidad y la velocidad necesarias para soportar múltiples accesos por parte de muchos usuarios. Se acompaña también de un amplio abanico de software que incluye herramientas para creación de contenido que permiten a los administradores del servidor Web –conocidos como Webmasters– desarrollar rápida y fácilmente páginas home y de otro tipo para Internet, sin necesidad de tener conocimientos de UNIX.

Acuerdo de Distribución

Edicinco, S.A., empresa especializada en software educativo y aplicaciones multimedia, ha llegado a un acuerdo de distribución con Arcadia Software, S.A. Fundada en 1985, Edicinco posee una dilatada trayectoria de producción de software educativo tanto para entidades públicas, como el Ministerio de Educación y Ciencia, dentro de su proyecto "Atenea", como para el consumidor final. El anteriormente citado acuerdo comprende la distribución en el territorio nacional de los productos educativos de Edicinco entre los cuales cabe destacar la nueva aparición de tres títulos en el mes de septiembre: El juegacuentos, El flautista de Hamelin y La enciclopedia Histórica del Renacimiento, basada en la vida del humanista Juan Luis Vives.

Además de estas tres novedades, el catálogo de Edicinco se compone de 50 títulos más sobre diferentes áreas de educación e información, como Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Sociales, Física, Química, etc.

"Nuestros productos son de muy sencillo manejo, pues toda la gestión se realiza mediante imágenes y es suficiente el uso de una tecla o ratón", comenta Esteban Brosed, director comercial de Edicinco. "Nuestra idea es iniciar al niño a partir de los 3 años de edad en el uso del ordenador con finalidades educativas, haciéndole sentir el gusto por el aprendizaje y propio descubrimiento, desarrollando sus capacidades de observación, atención, discriminación y perceptiva auditiva, visual y espacial". Por último, Esteban añade, "creemos que Arcadia es la elección correcta que nos puede ofrecer el servicio de distribución que nosotros necesitábamos para poder olvidarnos de la siempre engorrosa tarea comercial y concentrarnos más aún en el desarrollo de nuevos productos multimedia".

Almacén de Datos de TDK

Con ocasión del pasado certamen CeBit 1995, TDK ha anunciado la formación de un grupo comercial de productos de almacenamiento de datos. En respuesta a los rápidos cambios de los entornos



privados y comerciales impulsados por la reciente evolución de las tecnologías de comunicación multimedia, el nuevo equipo de ventas y marketing aumentará la expansión de la compañía en un ámbito comercial de crecimiento prometedor.

Poniendo de manifiesto su perfil competitivo, TDK presenta al público una amplia gama de avanzados productos de almacenamiento de datos, entre los que se incluyen varios discos ópticos y magneto ópticos, cartuchos de datos QJC y DDS , y una serie totalmente nueva de tarjetas de memoria, adaptadoras LAN y de modem PCMCIA. Además, se exhibirán los primeros prototipos del futuro CD grabable de gran capacidad. Consiguiendo hasta 15 veces la capacidad de almacenamiento de un CD convencional, los CDs de gran capacidad serán el medio elegido para la grabación y distribución de los futuros programas digitales y multimedia.

TDK inició la investigación y el desarrollo de materiales apropiados para la grabación óptica ya en 1981. Seis años más tarde, la compañía fabricaba los primeros discos ópticos de tipo WORM (Write-Once-Read-Many; Única grabación, múltiples lecturas). 1991 fue testigo del primer CD-R de TDK para aplicaciones profesionales, al que siguió en 1994 una versión avanzada, capaz de grabar a velocidad cuádruple. Con la reciente presentación de su CD-RXG, el primer CD grabable para uso doméstico, TDK ha demostrado una vez más su posición de liderazgo mundial en el desarrollo de avanzados medios de grabación.

Guía de Sexualidad

Los placeres del sexo es el primer título de TF&G, la nueva gama para adultos de Telstar Electronic Studios. Este CD-ROM pertenece a una nueva generación de productos divulgativos e interactivos en formato digital. Ofrece alrededor de una hora de acción explícita en vídeo y es el primer exponente de su género en tratar el importante y a menudo soslayado tema del sida.

Esta interesante guía para las relaciones sexuales se centra en una filmación exclusiva de una hora de duración, en la que se exploran todos y cada uno de los aspectos físicos y emotivos del sexo. Las secuencias filmadas se combinan con fotografías y abundante texto, además de un cuestionario interactivo que permite elaborar un perfil de

cada usuario. El disco está protegido mediante contraseña con el fin de impedir el acceso a los menores de edad. Los placeres del sexo presta atención a los diversos elementos implicados en una relación física entre personas de ambos sexos: preámbulos eróticos, zonas erógenas, métodos anticonceptivos, orgasmo, masturbación, estimulación, experimentación de diversas posiciones, sexo oral.También cuenta con una sección dedicada a las Enfermedades de Transmisión Sexual, en la que se exponen las realidades y los mitos sobre el sida. La sección de Preguntas y Respuestas se ocupa de los problemas sexuales más comunes, que trata de forma abierta y clara.

Dos estrenos de UBI SOFT



La conocida firma de software de entretenimiento UBI Software ya dispone con dos grandes productos para este otoño. El primero de ellos es Action Soccer, un simulador deportivo de fútbol que cuenta con una jugabilidad excepcional; humor en cantidad debido a las animaciones, a los cometarios y a las caricaturas; un ambiente digno de los mejores estadios; más de 6.000 gráficos diferentes; sprites enormes; comentarios de partido en directo; una banda de sonido de gran calidad; etc...

Action Soccer, un juego ciento por ciento arcade, dispone además de 2 tipos de vista diferente: 2D y 3D isométrica; 3 modos de juego diferentes: exhibición, copa y campeonato; efectos de zoom, lanzamentos de portero y tiros libres para construir las acciones; 16 equipos con características diferentes; cuatro condiciones climáticas que influyen en el tipo de juego; sol, lluvia, noche o nieve; 10 formaciones diferentes más tres tipos de estrategia, es decir, 30 tácticas de juego diferentes.

Y el segundo software de UBI es un educativo llamado Kiyeko y los ladrones de la noche. Se trata de un cuento interactivo en castellano, donde el narrador es el actor español de doblaje Contastino Romero. El cuento se desarrolla en una aldea amazónica donde Kiyeko, un niño indio, intrépido y valiente, se enfrenta al Rey de las Serpientes que se ha apoderado de la noche. Desesperados, agotados por el cansancio y el calor, los indios tienen que ceder al chantaje de las serpientes.

Además de estar narrado en castellano, el cuento incluye las versiones francesa, inglesa, alemana e italiana para permitir el iniciarse a estos cuatro idiomas. El usuario puede oir y leer el cuento en idiomas diferentes. Kiyeko y los ladrones de la noche se desarrolla de forma lineal y el niño puede intervenir en los elementos de la pantalla en cualquier momento para que se desarrollen las interactividades. Las animaciones se han realizado con mucho humor y tratando de sorprender a los niños de entre 4 y 9 años.

Dígaselo con un CD

A partir de ahora ya puede declararse a su novia o felicitar a sus amigos el día de su cumpleaños a través de las



nuevas tecnologías digitales. La empresa barcelonesa CD WORLD acaba de poner en marcha un servicio de grabación en formato Compact Disc de mensajes hablados acompañados del fondo musical que desee el cliente. Ello, por ejemplo, posibilita a una persona mandarle un mensaje de "Te quiero" a otra con su melodía preferida de fondo o felicitarle el cumpleaños a un amigo acompañado del clásico "Cumpleaños feliz"...

Además, puede pasar a CD su colección de música configurada a lo largo del tiempo en diferentes formatos –disco de vinilo, casette, cinta de magnetofón y cinta DAT–, con el fin de poder escucharla en los nuevos equipos de alta fidelidad que en los últimos años han salido al mercado.

Nuevo Anuario Acisa

Empresarios y profesionales liberales pueden, a partir de ahora, informarse en pocos segundos sobre las 8.000 empresas más importantes de cataluña gracias a la nueva edición del Anuari Acicsa 95 en versión CD-ROM. También ha sido la firma CD WORLD la autora de este software digital. La base de datos de las empresas catalanas aporta información sobre sus nombres, anagramas, domicilios sociales, CIF, poblaciones, códigos postales, teléfonos, faxes y actividades. También incluye el capital social, la facturación, cifras de exportación, el número de empleados y los nombres de los principales directivos de la compañía.

–F.G.M.

El Portátil de Thomson



El LAD 600 es un reproductor de Compact Disc (CD) portátil que, al disponer de dos potentes altavoces y una batería recargable, permite al usuario disfrutar del sonido digital en cualquier momento y lugar. Además de introducir la tecnoligía más avanzada, este nuevo producto revoluciona su propia generación aportando la máxima autonomía de uso. Mientras permanece estático, el LAD 600 puede escucharse en estéreo a través de sus dos altavoces activos, autoamplificados con una potencia de 6W cada uno. Incluso, puede conectarse directamente a la red eléctrica mediante un adaptador AC6DC, que simultáneamente alimenta las baterías recargables. Sin embargo, también ofrece la posibilidad de escucharse individualmente con el uso de unos auriculares externos incluidos. En caso de que el usuario realice algún movimiento, el LAD 600 tiene un dispositivo especial (tecla HOLD) que bloquea todo el sistema, para evitar que se active involuntariamente cualquier otra función mientras el lector óptico está en marcha.

Además del reforzamiento de bajos (BASS BOOST), el LAD 600 tiene diversas funciones de cambio, búsqueda y repetición, así como una pantalla digital que indica el estado del disco y la batería. Por otra parte, dispone de 21 memorias de programación que permiten seleccionar el modo de reproducción que se prefiera. Todo ello, con la más alta fidelidad en audio que le confiere su procesador acústico Thomson de 16 bits.

En el Buzón



ESCRÍBANOS

Si quiere participar en nuestra sección de Cartas al Director preguntando alguna duda o comentando algún tema, en íe sus cartas a:

CD-ROM MAGAZINE
CIRUELOS 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID

Por fa or, no ol ide indicar en el sobre Sección Cartas al Director.

CD-ROM MAGAZINE se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

MÁTA O DÉJATE MATAR

Con relación al artículo de Steven Kent publicado en el número de junio "CD-ROMs sobre otros mundos", me pregunto si a alguien se le ha ocurrido pensar en el hecho de que la muerte o el asesinato constituya el tema central en el noventa por ciento de los juegos que se distribuyen en formato CD. ¿Acaso los responsables de esta industria creen que la vida no resulta suficientemente interesante?

La filosofía de casi todos los juegos de los que habla Steven es bien simple: mata o déjate matar. La mayoría de estos juegos pretenden predecir cómo será el futuro que nos aguarda. parece como si los fabricantes de videojuegos estuvieran obsesionados por la muerte.

Si los responsables de producir toda esta inmensa cantidad de desperdicios tuvieran la posibilidad de leer y disfrutar con los clásicos de la ciencia ficción, hallarían cosas mucho más interesantes que los cybercops y los alienígenas sedientos de sangre.

Lo dicho. El futuro empieza ya.

Rich La Bonte

EVALUACIONES DE OS/2

Disfruto con la lectura de vuestra revista, aunque no ofrece bastantes evaluaciones de aplicaciones para OS/2. Somos multitud los usuarios de este sistema y existe en la actualidad gran cantidad de material que valdría la pena evaluar. Creo que Microsoft ha logrado imponer la creencia de que Windows es el único sistema operativo en el mundo para los PCs. Y eso no es del todo verdad.

Erick Sundquist

Claro que e aluamos discos para OS/2, aunque no conocemos a demasiados fabricantes de títulos de CD-ROM específicos para el entorno OS/2. No obstante, los discos Windows y OS/2 sí que se pueden ejecutar bajo OS/2, de forma que, afortunadamente, también puedes sacar pro echo de nuestra re ista.

CONSULTAR EL DICCIONARIO

Me sorprendió que no incluyerais la versión en CD-ROM de la Encyclopedia Britannica en vuestro artículo publicado en abril de 1995 "En busca de..., La más completa enciclopedia en CD-ROM". Poseo la Compton's Interactive Encyclopedia, que me proporcionaron al adquirir mi lector de CD-ROM. He investigado las diferencias entre ambas obras. Vuestro artículo me ha confirmado que las diferencias son abismales. La Britannica, no obstante, tiene una ligera ventaja debido a su precio de salida, alrededor de 1.000 dólares –aproximadamente 121.000 pesteas–. Mi pregunta es ¿realmente vale la pena? ¿Realmente vale la pena gastar casi diez veces más dinero que en cualquier otra enciclopedia? Espero que publiquéis otro artículo sobre este tema y la próxima ocasión sí que tengáis en cuenta a la Britannica.

Lester F. Shalloway

De hecho sí que tratamos la Britannica en una e aluación aparecida en el número de abril de este año (página 33). debido a su precio, 995 dólares –120.395 pesetas, aproximadamente–, no nos pareció justo compararla con otras obras de un precio muy inferior, 70 dólares, En resumen, la Britannica contiene cuatro eces más información que cualquiera de las enciclopedias más baratas, aunque sólo dispone de texto y ninguna imagen.

WINDOWS 95

Acabo de comprar el número de julio y me encantan las demos de vuestro disco. Valdría la pena incluir algún artículo sobre los CD-ROMs compatibles con el inminente Windows 95.

Elizabeth A Rodier

De hecho tenemos intención de cubrir di ersas aplicaciones de inminente aparición y que serán compatibles con Windows 95. No obstante, lo haremos mucho antes de que podamos disfrutar de software en nuestro disco que se ejecute sobre el tan ansiado Windows 95.

LIMPIAR EL PATIO

Debo confesar que me ha impresionado gratamente el número de julio de vuestro disco. Me parece muy fácil de utilizar y posee algunas demos excelentes que se ejecutan sin apenas errores. Sin embargo, creo que os habéis olvidado de algo muy importante: los programas de desinstalación. No creo que sea mucho pedir algún archivo batch para poder limpiar completamente las demos de nuestros equipos, en particular, las demostraciones de productos que se instalan en Windows.

Eckels

En realidad los programas de desinstalación re isten mucha más complejidad que los sencillos archi os batch. Si se ejecutan incorrectamente podemos desbaratar todo un sistema y eliminar archi os cla es. Por este moti o hemos preferido no incluir ninguna utilidad en nuestro disco.

A TODO COLOR

Creo que en vuestro último número os habéis olvidado de dar alguna nota de color a vuestra revista. Las páginas de presentación del disco no tienen apenas colores salvo en las imágenes. No quiero desanimaros por ello. Seguid en esta línea, pero no olvidaros de la importancia de los colores.

Michael Belt

Gracias por tus comentarios. Lamentamos que no te acabe de gustar nuestro diseño de la re ista. Hemos intentado facilitar la lectura de la misma. Obser a nuestro próximo número y podrás apreciar los cambios que hemos realizado.

CORRECCIONES:

En la evaluación que realizamos en el número de junio de Mortal Kombat, denominamos incorrectamente a Shang Tsung incorrectamente como el malvado señor del mundo exterior. Su nombre correcto es Shao Kahn. Nuestras disculpas si hemos ofendido al cualquier persona real o virtual.

Con más de 120 minutos de audio, 30 minutos de vídeo, 308 Mb de fotografías y más de 6Mb de texto, es la mayor obra electrónica publicada nunca sobre nuestro pintor más universal.





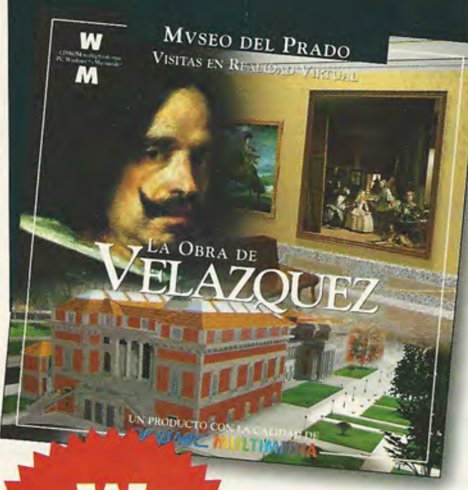
Mediante las más modernas técnicas infográficas se han recreado las salas del museo, por las que podrás moverte libremente, examinar los cuadros, escuchar las explicaciones de un experto...



También se ha reproducido el exterior del museo. Podrás pasear por sus jardines, observar las escalinatas y columnas, todo ello mediante un simple "click" del ratón.



Accederás a la información más completa sobre cada una de sus obras en el Prado: tema, personajes, contexto histórico, técnica y composición, detalles comentados, ampliaciones con hasta zoom x8...





Para que la información sea más comprensible se han incluido también más de 1300 referencias de hipertexto que amplían el concepto mediante fotografías, texto, audio, vídeo...

W M CD-ROM multiplataforma PC Windows™ y Macintosh™

YA A LA VENTA EN QUIOSCOS, LIBRERIAS, Y TIENDAS DE INFORMÁTICA POR SÓLO:

4.950 Ptas.



Todo esto se completa con el test didáctico Velazquiz, línea histórica, evolución del estilo y técnica de Velázquez, historia y plano del Museo del Prado...



CD-ROM para PCWindows™



CD-ROM para PCWindows™

Y además, dos precedentes imprescindibles:

• CD BASKET

- Las imágenes más espectaculares de la liga ACB 93-94 en formato de vídeo digital.
- La mejor base de datos del basket español con 11 años de estadísticas ACB-IBM
- Acceso inmediato a más de 250.000 datos sobre cerca de 1.000 jugadores, entrenadores y árbitros.
- Y en su interior, de regalo, el PCBASKET 2.0

• LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL

- Los 200 grupos más representativos de nuestra edad de oro: desde Mecano a El último de la fila pasando por LaUnión, Duncan Dhu, Radio Futura, Danza Invisible, Nacha Pop...
- Más de 600 MB de información, fotos, audios y vídeos de las más inolvidables canciones.
- Los protagonistas cuentan sus más intensas vivencias: Ramoncín, Alaska, José A. Abellán...

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15



Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75



WINVIEW
Charles Brannon

Windows 95: La Plataforma de Juegos Definitiva

Los aficionados a los videojuegos están de enhorabuena. Incluso aunque Microsoft tenga intención de arrinconar el MS-DOS, no va a matar a la gallina de los huevos de oro.

Todos sabemos que la inmensa mayoría de juegos de ordenador se han desarrollado para MS-DOS. Ello es debido a que incluso los equipos más veloces no pueden atender los requisitos de anchura de banda de un interfaz de usuario que depende en gran parte de la utilización de los gráficos (Windows) y de los juego que poseen muchos gráficos, como por ejemplo *Doom* o *Descent.* Microsoft, no obstante, prácticamente ha eliminado el DOS en su versión de Windows 95. Aunque, sin el sistema operativo MS-DOS, ¿qué podemos hacer los aficionados al *Doom*?

Los aficionados a los videojuegos estamos de enhorabuena. Incluso aunque Microsoft tenga intención de arrinconar el MS-DOS, no va a matar a la gallina de los huevos de oro. Este fabricante ha desarrollado multitud de herramientas de desarrollo que permiten que los programadores de videojuegos superen fácilmente cualquier demanda de requisitos de gráficos. Todas estas herramientas están integradas en Windows 95, aunque Microsoft ya avanzó algunas de ellas en la versión de Windows 3.1, de forma que los programadores pueden disfrutar de la más avanzada tecnología en sus ordenadores.

Microsoft ha comercializado WinG, el interfaz de programación de aplicaciones (API) que permite que los videojuegos obvien la presencia de Windows y se comuniquen directamente con el hardware de vídeo de su ordenador. De esta forma los programadores pueden diseñar juegos en Windows que se aproximan considerablemente a la velocidad característica de las aplicaciones en MS-DOS. Asimismo, los programadores pueden dedicar más tiempo a elaborar el contenido de sus juegos, en vez de tener que atender a los controladores de dispositivos de todas las posibles tarjetas de sonido y de gráficos que existen en mercado. De esta forma los aficionados a los videojuegos pueden utilizar cualquier tipo de controlador sin tener que crear discos de arranque para cada juego.

En la Game Developers Conference celebrada este año, Microsoft anunció la versión beta del Windows 95 Game Software Developers Kit (SDK). Este kit incluye herramientas, códigos de muestra, documentación y un nuevo subsistema que ampliará de forma considerable el rendimiento de los juegos que se ejecuten bajo Windows 95. Este subsistema consiste en un nuevo conjunto de APIs, basados en las prestaciones de WinG y proporciona a los programadores de videojuegos una serie completa de utilidades. Este subsistema será incorporado en la versión definitiva de Windows 95. Hasta entonces, los programadores tendrán que distribuirlo con sus juegos. Las APIs consta de los siguientes elementos:

- DirectDraw: una optimización de WinG para lograr una mayor animación gráfica.
- DirectSound: proporcionará soporte para el sonido en entornos 3D y para la mezcla de audio.
- DirectPlay: facilita el enlace de ordenadores mediante cualquier tipo de líneas.
- DirectInput: un controlador universal para joystick y ratón.

Windows 95 incorpora asimismo soporte para agilizar la elaboración de gráficos tridimensionales. Al utilizar el 3D-DDI (controlador de dispositivo tridimensional), los programas podrán beneficiarse de la compatibilidad 3D del hardware. Microsoft se ha tomado muy en serio las posibilidades del 3D. En el mes de febrero, este fabricante adquirió la empresa RenderMorphics Ltd., los creadores del programa 3D en tiempo real Reality Lab. Microsoft lanzará en breve otro SDK basado en las APIs de Reality Lab. En lo que respecta la hardware, los programadores de hardware independientes disputan la primacía para comercializar tarjetas gráficas 3D en tiempo real y de bajo coste que puedan aprovechar todas las prestaciones de Windows 95. En un breve plazo de tiempo podremos presenciar algunos juegos en Windows que serán capaces de generar complejos gráficos tridimensionales en tiempo real.

Los fabricantes más conocidos de videojuegos han anunciado su predisposición a que Windows 95 se convierta en la plataforma de sus videojuegos. Entre estos figuran Acclaim, Accolade, Microprose, Mindscape y Sprecturm Holobyte. Los vendedores de hardware, entre los que se incluyen ATI Technologies, Brooktree, Creative Labs y Matrox han anunciado asimismo su disponibilidad en este sentido. Mientras esperamos al lanzamiento en agosto de Windows95, podemos confiar en la versión beta de éste, que ya conocen unos 400.000 usuarios.

En base a todas esta expectativas considero que Windows95 se convertirá en la plataforma de juegos definitiva. Incluso puede afectar a los fabricantes de consolas de videojuegos. Así que, mejor abróchense los cinturones, que este va a ser un viaje movidito.



SHAREWARE
David A. Wade

La Vida es Como un CD de *Shareware*...

¿Podemos hallar instrucciones para construir bombas y manuales para terroristas en un CD-ROM? Esta es la auténtica pornografía de nuestra época.

¿Podemos hallar instrucciones para construir bombas y manuales para terroristas en un CD-ROM? Esta es la auténtica pornografía de nuestra época.

Rebuscar en el contenido de un CD de shareware es como buscar en la caja de Pandora, no hay forma de saber cuál será el resultado de nuestras pesquisas. Mis últimas experiencias vienen a confirmar mi aseveración. En este momento, la mayoría de nuestros lectores, habrá podido oír hablar del producto de Microsoft denominado *Bob.* Se trata de un interfaz para Windows y MS-DOS y que ha supuesto no pocos quebraderos de cabeza para el padre de la criatura. Sus detractores afirman que es demasiado condescendiente y que su diseño no es del todo aceptable, mientras que para millones de usuarios con pavor informático, puede facilitar su entrada en el mundo de la informática.

Ahora vamos a conocer a *Bubba,* el primo del campo de *Bob.* Este es el último de los interfaces desarrollados en Microsoft por George Campbell de la empresa Ososoft. Se trata de un interfaz que entra a formar parte de los accesorios habituales en Windows. Al igual que Bob, ofrece un entorno "doméstico", aunque más bien recuerda el almacén de un trapero de nuestra oficina. Si pulsamos el puntero del ratón sobre una destartalada máquina de escribir, iniciamos el procesador de textos Write, mientras que pulsamos el ratón sobre nuestro guía (se trata de un armadillo), podemos escuchar ciertos mensajes realmente sorprendentes.

Hasta la fecha Bubba sólo estaba disponible en AOL o Compuserve. En cuanto tuve ocasión de verlo, me puse en contacto con George y le pregunté si podíamos incluirlo en el CD que acompaña nuestra revista. Como buen *gentleman,* consintió en ello pero con una pequeña condición: debía ejecutarse directamente desde el CD, o bien copiar los archivos (unos 240K aproximadamente) al disco duro. De esta forma si uno desea personalizar dicho interfaz para lanzar algunas aplicaciones, es necesario modificar los atributos del archivo BUBBA.DAT para eliminar la condición de sólo lectura. Realmente vale la pena disfrutar con este interfaz.

Bromas aparte, recientemente he tenido ocasión de evaluar dos CDs sobre software educativo que pueden facilitar el aprendizaje de la informática en el aula. El primero de ellos, *Teacher 2000* contiene cerca de doscientos programas para profesores y estudiantes indistintamente. Este material incluye desde repaso elemental del alfabeto hasta las guías de estudio de los exámenes preuniversitarios. La versión para DOS/Windows tiene un precio de 39'95 dólares –aproximadamente 4.840 pesetas– y el fabricante es Walnut Creek CD-ROM.

El segundo título de software educativo forma parte de una serie de siete CDs obra de la editora Neon Publishing. La colección completa contiene más de 10.000 programas de shareware, entre los que se incluyen juegos, programas educativos, comunicaciones, aplicaciones para empresas y utilidades. Únicamente el título denominado The Educational Disc contiene más de 1.500 programas. El precio es de unos 19 dólares –2.299 pesetas aproximadamente– por cada CD.

Teacher 2000 contiene un número mayor de programas, no obstante *The Education Disc '95* dispone de un interfaz de muy fácil manejo. Ambos títulos son obras perfectamente adaptadas tanto para estudiantes como para docentes interesados en aplicar herramientas informáticas en sus clases.

El último de mis descubrimientos fue el que me supuso un mayor desengaño. A raíz del atentado de Oklahoma, se ha producido un debate público sobre el peligro de la difusión indiscriminada de información a través de la red Internet, como por ejemplo, las detalladas instrucciones sobre cómo fabricar explosivos. A pesar de la gravedad de este asunto, aún no se ha tomado ninguna medida al respecto. Por un lado, localizar este tipo de información en Internet aún resulta una tarea bastante ardua ya que es necesario utilizar una serie de crípticos comandos de búsqueda.

Desgraciadamente alguien se ha dedicado a reunir y catalogar esta información en un disco y ha comercializado un CD-ROM a un precio muy atractivo de forma que está al alcance de todos. No voy a mencionar ni el título de la obra ni su fabricante porque no considero ético concederles publicidad desde estas líneas. Los editores argumentan que han comercializado la obra para que los usuarios la juzguen. Esta es la auténtica pornografía de nuestra época.



MACINACIONES
Steven Anzovin

El Lobo a las puertas de *Apple*

Los propietarios de equipos Mac ansían disponer de otros productos de precio inferior al de modelos tan premiados y caros de Apple.

Mientras Apple se afana en espantar al lobo Microsoft, que le ataca con su Surround Video y Windows 95, otro carnívoro intenta morderle. Este no es sino Power Computing, una nueva empresa que fabrica clónicos de Mac y que preside Stephen Kahng. Cuando Vd. lea estas páginas, Power habrá comercializado los primeros equipos clónicos de Mac (Radius y DayStar también han anunciado sus clónicos, aunque aún no han comenzado a comercializarlos). Kahng ofrece equipos compatibles al ciento por ciento y con un soporte técnico inferior en su precio en un 20 por ciento respecto al servicio ofertado por Macintosh. Kahng ha afirmado que espera que Power Computing siga la estela conseguida por Compaq pero en el entorno Mac. Es probable que su empresa siga los pasos de otros fabricantes como Dell o Gateway.

Power Computing ha comercializado tres modelos de sobremesa , el Power 80, 100 y 110, con unos precios que oscilan entre los 1.995 dólares –aproximadamente 241.395 pesetas– hasta los 4.995 –aproximadamente 604.395 pesetas–. todos estos equipos tienen un formato minitorre AT e incorporan el chip PowerPC 601, y su numeración corresponde a la velocidad del reloj de su CPU. Puede obtener el Power Mac y un conjunto de programas por 900 dólares –aproximadamente 108.900 pesetas– entre los que se incluye ClarisWorks y un teclado (un periférico que Apple, inexplicablemente, evita incluir en sus equipos profesionales). La mayoría de los modelos incorpora un lector de CD-ROM Toshiba de cuádruple velocidad dotado de una bandeja motorizada. Los modelos probados por gran cantidad de publicaciones especializadas en Mac han demostrado su total compatibilidad tanto en el software como con el hardware.

Los ingenieros de Kahng se han esforzado en lograr que su interfaz resulte más intuitivo que el de Apple. Los iconos de los puertos posteriores están impresos en blanco y negro, de forma que es más fácil indicar el puerto de la impresora desde el módem y desde los puertos ADB. En su interior, el acceso a los zócalos de los SIM y la placa base es modular, lo que facilita la actualización de cualquier componente sin incurrir en mayor gasto.

Power Computing confía asimismo en ganar mayores adeptos en lo que respecta al servicio técnico de Apple. Este fabricante se compromete a proporcionar los equipos en un plazo no superior a 24 horas, y ofrece una garantía de recompra de 30 días. Kahng dispone de líneas telefónicas gratuitas y que enviará las actualizaciones a los usuarios de forma gratuita durante el primer año posterior a la adquisición del equipo. Cualquier usuario que se haya sufrido en sus propias carnes la petulancia de los técnicos de Apple estará encantado de esto último.

Entre las intenciones de Kahng figura la venta de 100.000 equipos clónicos de Mac para abril de 1996, aunque yo considero que las ventas superarán con mucho esta cifra, si Power Computing puede hacer frente a la ingente demanda que se le avecina. Los usuarios de equipos Mac están deseando la aparición de estos equipos de menor precio y gran calidad en relación con los premiados e inasequibles productos de Apple. Apple obtiene una cifra inferior al 10 por ciento sobre el precio de venta de cada equipo. No obstante, no verá repercutida su cifra de venta, en particular en lo que respecta al sector superior del mercado de equipos Mac.

Asimismo, la ampliación del mercado del Mac será beneficiosa para todos, puesto que supondrá una mayor posibilidad de elección para todos los consumidores y contribuirá a que Apple no pierda terreno frente a su eterno rival Microsoft.

Con todo, esta expansión puede resultar más provechosa para algunos. Power Computing tiene todos los visos de ser el vencedor en estas lides, al igual que Compaq superó a sus competidores hace más de 10 años. Por este motivo, Apple no debe confiarse y seguir muy de cerca a este incipiente competidor.

Por su parte, Macintosh ha respondido a las solicitudes de sus usuarios en relación con un lector de CD-ROM más rápido. Cuando lea estas páginas Apple ya habrá comercializado nuevos equipos que incorporan un lector interno de CD-ROM de cuádruple velocidad, el AppleCD 600i, con objeto de sustituir la obsoleta unidad de doble velocidad AppleCD300i. Si bien la mayoría de los vídeos son adecuados para su ejecución en unidades lectoras de doble velocidad, los nuevos lectores de cuádruple velocidad de SONY facilitarán la posibilidad de ejecutar las aplicaciones contenidas en los CDs directamente desde el disco. El lector AppleCD600e (con un valor de 349 dólares –aproximadamente 42.229 pesetas–) es un modelo externo que formará parte del equipo de actualización multimedia valorado en 449 dólares –aproximadamente 54.329 pesetas–, que incluirá asimismo altavoces diseñados por Apple, auriculares y los correspondientes cables.





PERSPECTIVA
Daniel Tynan

Un *Proyecto* llamado *Siliwood*

Lo denominan Siliwood, es decir, la convergencia de los cerebros de Silicon Valley y los negociantes de Hollywood, y constituyen los mayores impulsores de la industria del ocio en CD-ROM. Después de haber sido testigo de este fenómeno en la Electronic Entertainment Expo (E)3 celebrada en Los Angeles, empecé a comprender el porqué de su denominación.

(E)3 tenía de todo: bandas de mariachis, guerreros hinchados de esteroides con armaduras invencibles, personal de los servicios de la MTV y mimos por todos lados. El cantante que solía llamarse Prince apareció a las cuatro de la madrugada para actuar en la fiesta del Glam Slam, mientras que Michael Jackson se dedicaba a jugar a videojuegos en el stand de Sony y su mujer, Lisa Marie, se quedaba en casa con la chimpancé.

Ha sido una fiesta realmente impresionante. Todos los presentes intentaban dar la impresión de ser los mejores. Alguien patrocinó algunas actuaciones destacadas por la ciudad, otros lograron atraer a las estrellas de la TV para que firmaran autógrafos. Otros prefirieron desvelar sus productos más innovadores (consulte la página 10 de nuestra revista para mayor información sobre esta feria). No importó nada el hecho de que nadie se molestara en vender sus CD-ROMs. La actitud generalizada: ya haremos negocios mañana, hoy nos limitaremos a dar una buena imagen. En Siliwood, al igual que en Hollywood, las apariencias constituyen el 90 por ciento de cualquier negocio.

Todo esto está relacionado con el tema de este mes en nuestra revista, un informe especial de ocho páginas sobre la fusión de largometrajes y CD-ROM. ¿Presenciamos el nacimiento de una nueva industria del ocio? La escritora Leslie Crawford pronunció una conferencia para los asistentes y desveló muchas de las incógnitas sobre este tema.

No hay duda de que los videojuegos son excelentes, pero ¿realmente sabemos jugar?, para averiguarlo preguntamos a nuestro avezado columnista Steve Kent su opinión sobre tres de los más recientes títulos que combinan el ingenio procedente de Silicon Valley con el celuloide, *John Mnemonic, The Daedalus Encounter y Bloodwings: Pumpkinhead's Re enge*. Steven se informó sobre otros diez títulos que aún no han sido comercializados, tuvo ocasión de presenciar los pases previos de dos películas de inminente estreno y pudo dialogar con algunas de sus protagonistas. Como conclusión, los elementos de los largometrajes pueden añadir una nueva dimensión a los videojuegos. No obstante, el glamour de las estrellas de cine y un argumento con trepidante acción no garantizan una plena interacción.

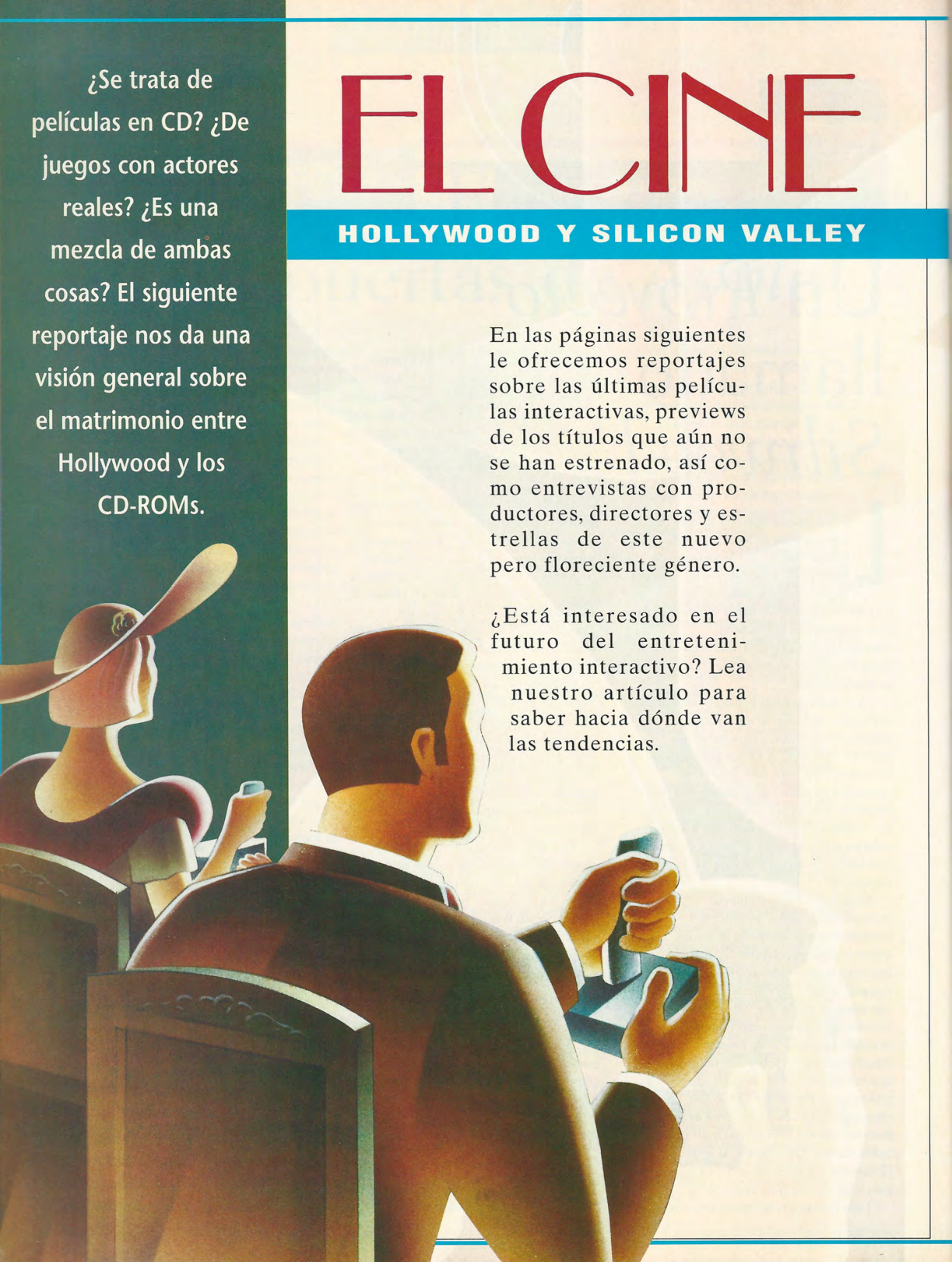
Para demostrar que no estamos demasiado obsesionados con las películas, el número de este mes incluye muchos otros temas. En el artículo "Sexo en un CD", la autora Naomi Wise aporta su perspectiva femenina sobre el título *Dr. Ruth's Encyclopedia, The Joy of Sex*, así como de otros manuales de autoayuda en el disco. Por otra parte, Anne Gregor nos comenta la profusión de publicaciones en formato CD-ROM en su artículo "Revistas Digitales". En este número no hemos querido olvidar nuestra sección de análisis, que hemos reformado y la hemos dotado de un nuevo aspecto, además de añadir mucha más información. De esta forma, este nuevo diseño facilita la lectura de las evaluaciones.

Daniel Tynan
Director Editorial
de *CD-ROM Today* U.S.A.

EL CINE

HOLLYWOOD Y SILICON VALLEY

¿Se trata de películas en CD? ¿De juegos con actores reales? ¿Es una mezcla de ambas cosas? El siguiente reportaje nos da una visión general sobre el matrimonio entre Hollywood y los CD-ROMs.



En las páginas siguientes le ofrecemos reportajes sobre las últimas películas interactivas, previews de los títulos que aún no se han estrenado, así como entrevistas con productores, directores y estrellas de este nuevo pero floreciente género.

¿Está interesado en el futuro del entretenimiento interactivo? Lea nuestro artículo para saber hacia dónde van las tendencias.

por Leslie Crawford

Y LOS CD-ROMS

Todo lo que tiene que hacer es pronunciar las palabras "Película Interactiva", para que la mente se abra a un universo de posibilidades. Imagine por un momento que, con sólo pulsar nuestro ratón, pudiésemos evitar que Ingrid Bergman se alejase en la niebla, abandonando a Rick, o que transformásemos a Rosebud (de *Ciudadano Kane*) en un cantante de nightclub; que convirtiéramos al personaje principal de Juego de Lágrimas en una mujer de verdad, o, incluso, que convenciéramos a *Forrest Gump* de que la vida no se parece en nada a una caja de bombones.

Aunque la convergencia entre Hollywood y Silicon Valley no ha llegado aún tan lejos, está claro que la industria del videojuego se ha transformado profundamente. Gracias al poder del Multimedia, los juegos en CD-ROM se han hecho más completos. Añaden multitud de personajes reales, múltiples historias que se entrelazan en el argumento, y, ocasionalmente, alguna que otra estrella famosa del cine o la televisión. Un simple juego de disparar al enemigo imaginario, no es ya algo tan simple, y uniones como la de Donkey Kong y King Kong han producido mutantes que nos obligan a preguntarnos: ¿es un juego..., o una película? ¿un postre estupendo..., o cera para el suelo?

Cuando preguntamos a la élite de los creadores de software y de la industria del cine (desde Silicon Valley hasta las colinas de Hollywood), sobre cómo clasificar la mezcla de estos géneros, muy educadamente reconocen no ponerse de acuerdo. "Película Interactiva" ha llegado a ser un término bastante genérico, nos dice Aaron Conner, diseñador y escritor del popular juego de detectives *Under a Killing Moon*, de Access Software, que fue uno de los primeros títulos en emplear actores reales. Aaron Conner nos indica que le gustaría utilizar un término nuevo, algo así como "Realidad Virtual con Argumento".

A excepción de Origin Systems, cuyos ejecutivos presumen de haber creado el primer "Cine Interactivo", con su superéxito *Wing Commander III: The Eye of the Tiger*, los productores en general rehuyen etiquetar a sus productos como "Películas Interactivas". Trilobyte se refiere a su clásico del horror gótico, *The 7th Guest*, como "un Drama Interactivo". Por su parte, Virgin Interactive llama a *Daedalus Encounter*, su nueva obra futurista, de la que son protagonistas Tia Carrere y Christian Bocher, un "Juego Interactivo". Imagination Pilots, creadores de *Blown Away* (inspirado en la exitosa película del mismo nombre), emplean el término "Aventura Cinemática Interactiva".

Algunos productores de CD-ROM reaccionan con evidente malestar cuando se les acusa de haber hecho una película interactiva. Tony Panaccio, director de comunicaciones de Intra-Corp nos habla de su programa multi-usuario para redes *Tekwar*, insistiendo en que se trata de un juego, y no de una película interactiva.

Para John Platten, productor de *Johnny Mnemonic* (basado en la película protagonizada por Keanu Reeves), este último término ha sido usado demasiadas veces inadecuadamente. Platten piensa que quizás algún día, alguien sea capaz de acuñar una palabra que defina con exactitud la fusión del cine y el software.

TONTOS AL BORDE DE UN ATAQUE DE NERVIOS

A estas alturas, cabría preguntarnos que a qué viene tanto ruido por un simple término más o menos acertado. La respuesta está en que, pese a su corta vida, los títulos publicados como "películas interactivas" se han ganado una reputación poco sólida. Los jugadores empedernidos desprecian a los títulos con argumento conducido, insistiendo en que la mayoría de ellos no cuentan con el "tirón" adictivo necesario para un gran juego; según ellos, la interactividad no es la necesaria. Por su parte, los aficionados al cine opinan que no se presta suficiente atención al argumento y a la calidad de las interpretaciones.

La queja compartida desde ambos puntos de vista es: los títulos que intentan que veamos una película a la vez que jugamos un juego (¿o habría que decir jugar una película mientras vemos un juego?) terminan por no conseguir ninguna de las dos cosas.

Para Howard Tullman, director de Imagination Pilots, compañía cuyo programa *Panic in the Park* pronto estará en el mercado, "existen seres totalmente *tontos* que llegan a pensar que porque el costo de la tecnología haya bajado pueden producir una película interactiva".

Panaccio, de Intracorp, opina que muchos productores ponen escenas de vídeo en el CD-ROM no porque sean necesarias para el juego, sino porque les es fácil y barato hacerlo. Realmente no están pensando en lo que añaden al programa. Sin embargo, las casas de software insisten en pregonar que sus productos incorporan avances interactivos revolucionarios, desde efectos 3D hasta vídeo "full-motion". En la práctica, algunas consiguen mayor éxito que otras. Incluso los jugadores más adictos coinciden en aplaudir

a *Wing Commander III* por su capacidad para envolvernos en un drama digital. Muchos usuarios citan a *Under a Killing Moon* por su inteligente uso de las escenas de acción reales para desarrollar a los personajes. *The 7th Guest* destaca por el realismo de sus escenarios en 3D, mientras *Blown Away* consigue la aceptación de muchos jugadores por haber conseguido un perfecto balance entre actividad y pasividad.

LA GUERRA DE LAS ESTRELLAS DE LA RED

Los productores emplean diferentes caminos para conseguir su esperado gran éxito. Algunos de ellos sólo piensan en una buena jugabilidad como argumento de ventas, dejando de lado cosas tan importantes como directores profesionales, buenos actores y escenarios construidos especialmente para el programa. Otros enfatizan las técnicas cinematográficas, utilizando los mismos métodos que la gente del cine para crear un sentido dramático. También están los que llegan a unir su futuro a la imagen de una estrella de Hollywood. Algunos productores reconocen que los nombres de estrellas famosas del cine actúan como poderosas formas de llamar la atención.

Hasta ahora, podríamos decir que la mayoría de las "celebridades" que han participado en títulos en CD-ROM conocieron tiempos mejores (Margot Kidder y Brian Keith en *Under a Killing Moon*, o Malcom McDowell y Mark Hamill en *Wing Commander III*). Sin embargo, está aún por ver si una figura de Hollywood de segunda o de primera categoría podría llegar a influir en las ventas de un CD de la misma forma que lo hace con una película.

Para Graeme Devine, co-fundador de Trilobyte, "incluso si cuentas con una estrella, si no alcanzas el adecuado nivel de interactividad, estás perdido.".

"Títulos como *The Daedalus Encounter*, con la fascinante Tia Carrere en la portada de la caja, armada con una gran pistola, utilizan una de las técnicas de márketing más antiguas: "el queso para el ratón", según Lawrence Neves, editor de la revista *GamePro*. "Por otra parte, quizás encontraríamos muchos jugadores que nos hablarían de su desencanto porque Tia Carrere no aparezca sin la camisa, mostrándonos algo más de sus indudables encantos. Para ellos, o se les da todo, o mejor no dar nada."

Otras casas de software están siguiendo la tradición de los videojuegos de hacer que el jugador se sienta el principal protagonista. Howard Tullman dice que su compañía está negociando la producción de un CD-ROM basado en la película de Sylvester Stallone *Assasins*. Imagination Pilots tam-

Pronto en Nuestras Pantallas...

Buried in Time

Hemos sido acusados del crimen de alterar la Historia; ahora debemos volver atrás en el tiempo, y conseguir las pruebas que demuestren nuestra inocencia. Esta historia de Sanctuary Woods nos transporta a la época de Leonardo Da Vinci, o a los tiempos de Ricardo Corazón de León. Michele Scarabelli, estrella de la serie de televisión "Alien Nation" aparece en un papel decisivo.

The Eleventh Hour

La excesivamente esperada segunda parte del 7th Guest de Virgin Interactive ha hecho su aparición finalmente, con más de un año de retraso sobre su primera fecha prevista. La combinación de puzzles y juego de aventuras nos ofrece una nueva visión dentro del alocado mundo de Henry Stauf, un fallecido pero todavía peligroso fabricante de juguetes.

Harvester

La última obra de Merit Studios tiene bastante que ver con La Matanza de Texas. Tenemos que seguir los pasos de un chico de pueblo llamado Steve, que descubre los restos de su novia muerta, y entra en un mundo de misterio, aventura y fiesta macabra que haría palidecer al mismísimo Hannibal Lecter (*El Silencio de los Corderos*). Sádica y divertida.



Lawnmower Man 2: Jobe's War

El actor de comedias Matt Frewer es la estrella en esta secuela del primer Lawnmower Man, basada en la película de Allied Entertainment que pronto se estrenará. El juego, de SCI, continúa las aventuras de un cybergenio diabólico que intenta conquistar el mundo utilizando un virus informático.



Maxximum Surge

Walter Koenig (Star Trek) protagoniza este programa de Digital Picture, en el papel del peligroso Doctor Drexel, gobernante del mundo. A este tirano se le opone un grupo de rebeldes liderados por un actor desconocido (que se parece sospechosamente a Bill Clinton), y su exuberante compañera, Yasmine Bleeth (de Los vigilantes de la playa). Nuestro tarea consistirá en ayudar a los rebeldes a derrotar el ejercito de mutantes de Drexel.



Una Breve Historia de las Películas Interactivas

Cuando Tom Zito comenzó a crear juegos de acción real en 1986, sólo tenía un problema: no tenía donde jugarlos. Zito, actual presidente de Digital Pictures, tuvo que esperar cinco años a una máquina con suficiente capacidad de procesado y almacenamiento para manejar sus creaciones. Cuando Sega introdujo un dispositivo de CD para su sistema Mega Drive en 1992, Zito realizó una simulación digitalizada de combate aéreo llamada *Sewer Shark*. Uno de sus siguientes proyectos, *Night Trap*, provocó un furor nacional en 1993, porque mostraba imágenes de una chica joven, con un camisón transparente, mientras era asesinada por vampiros encapuchados del planeta Marte. Poco tiempo después de esto, Viacom lanzó su *Sherlock Holmes, Consulting Detective*, e ICOM creó su *Dracula Unleashed* para PC CD-ROM. Estas primeras producciones fueron más películas fragmentadas que juegos. En *Dracula Unleashed*, el jugador tenía que guiar a un joven cazador de vampiros a través de las calles de Londres, indicando a un taxista donde ir en cada momento, lo que provocaba la selección del vídeo correspondiente.

Un salto cuantitativo importante vino con *The 7th Guest* de Virgin Interactive. A diferencia de sus predecesores, *7th Guest* utilizó actores reales interpretando a fantasmas atrapados en una realidad virtual dentro de una casa encantada. Aunque *The 7th Guest* supuso un paso atrás en interactividad (el jugador sólo iniciaba vídeos al entrar en ciertas habitaciones o tocar ciertos objetos), sus imágenes foto-realísticas fijaron nuevos estándares en cuanto a calidad gráfica.

Casi al mismo tiempo que este programa salía para PC, en el entorno Macintosh veía la luz *Myst*. Puzzle surrealístico de Cyan Studios, combinó las imágenes foto-realísticas con ocasionales tomas de vídeo, consiguiendo



The 7th Guest

bién espera sacar adelante un CD-ROM aún sin título, basado en la próxima película de Arnold Schwarzenegger.

EL INCREÍBLE MARGEN DE BENEFICIOS MENGUANTES

Con todos los esfuerzos gastados en esta nueva tecnología, podríamos pensar que los magnates de las películas interactivas están ganando mucho dinero. Sin embargo, parece que no es así. Un productor nos comenta que "no creo que nadie esté ganando mucho. Nuestro presupuesto para cada título está entre 800.000 –aproximadamente 97 millones de pesetas– y un millón de dólares –aproximadamente 121 millones de pesetas–. Para recuperar esta inversión, es necesario vender entre 75.000 y 100.000 copias."

Y en la mayoría de los programas, las ventas son bastante menores. Entonces, ¿para qué esta inversión? Según Tullman, se trata de una preparación... Él, como otros productores de CD-ROM, está sembrando el mercado para el día en que los títulos puedan conseguir mayores audiencias. Actualmente, el público consumidor está compuesto en su mayoría por adolescentes, auténticos campeones de los videojuegos de habilidad. Esto podría explicar porqué tantos dramas interactivos son finalmente una nueva versión de lucha a tiros en el *"Stars War Corral"*. Pero la popularidad de los programas de misterio, en los que el usuario asume el papel de un detective, refleja un aumento de la audiencia más adulta. Para Tullman, "el mercado del Multimedia Interactivo se está moviendo desde los jugadores empedernidos, hasta gente con una vida absolutamente normal".

Muchos productores de CD-ROM predicen que a medida que los ordenadores lleguen a ser más usuales, las historias se convertirán en más normales. "Algún día, podremos ver una historia de amor interactiva", predice John Platten.

DESDE "SILIWOOD" CON AMOR

Aunque la industria del entretenimiento interactivo se está desarrollando a la velocidad de la luz, está aún en los primeros años de su desarrollo. Para Devine, de Trilobyte, "sólo llevamos 15 años con los juegos de ordenador, y nada más que 5 con el Multimedia. Aún estamos aprendiendo nuestro oficio."

Parte de la industria mantiene la esperanza en que los consumidores estarán dispuestos a esperar, mientras ellos trabajan para definir el medio. "Comparamos los CD-ROM Interactivos a lo que los vídeos fueron hace diez años", indica Conner de Access Software, quien cree que los juegos basados en el CD-ROM constituirán el entretenimiento del futuro. "Ahora, todo el mundo tiene un vídeo. Llegará el momento en que toda esa gente posea un ordenador."

La auténtica unión de las películas y los juegos en CD-ROM aún está un poco en el aire. Sony y Philips, como Toshiba y Time Warner, están inmersos en el proceso de creación de nuevos estándares que permitirán que en un simple disco puedan almacenarse cuatro horas de vídeo a pantalla completa, junto a sonido de calidad digital. Y con la fantástica unión de los talentos de Steven Spielberg y Bill Gates, creadores de la compañía Dreamworks SKG, el único límite es el infinito. ¿Quién sabe? Si los juegos y el cine convergen en una forma de arte sin igual (la cual algún día tendrá su nombre y su audiencia), puede que todo esto sea el principio de una hermosa amistad...

The Pandora Device

La continuación de Under a Killing Moon, de Access Software, sigue la historia del detective Tex Murphy, un inútil pies planos. En este episodio, Murphy se ve envuelto en intrigas y asesinatos en Nuevo México, mientras por casualidad descubre la suplantación de un gobierno, en la que tienen algo que ver seres de otro planeta. Este tan esperado nuevo título, cuenta con Barry Corbin (de Northern Exposure), en el papel de un malvado agente de la NSA.

Panic in the Park

Erika Eleniak (Ellie Mae en la versión cinematográfica de The Beverly Hillbillies) toma el papel de unas gemelas (una buena y otra mala), en esta aventura de misterio de Warner-Active. Nuestra labor: ayudar a la gemela buena a salvar un parque de atracciones, antes de que la hermana malvada consiga enviar los bulldozers a destruirlo. En nuestro investigación encontraremos una gran variedad de barracas de feria.

Phantasmagoria

Esta historia de Sierra On-Line cuenta la trama de una pareja encerrada en una casa plagada de fantasmas y demonios. Se presenta en siete CD-ROMs, y ha sido escrito y producido por Roberta Williams, el talento creador de la saga *King's Quest*.

Tekwar

Basada en la novela éxito de ventas de William Shatner, esta fiesta de disparos al estilo *Doom* producida por Capstone, tiene lugar en una ciudad futurista es marcadamente interactiva. Los jugadores deben proteger a los ciudadanos, mientras participan en la cacería de robots diabólicos. El mismo Shatner aparece en varios puntos del juego, ofreciendo sabios consejos.

Top Gun.

Este simulador de vuelo de alta tecnología creado por Spectrum Holobyte, cuenta con la colaboración de James Tolkan, quien interpretaba el papel del comandante Hondo en la película original. Las secuencias de cine serán mostradas desde una perspectiva en primera persona, como a través de los ojos del piloto.



Under a Killing Moon

crear un mundo interactivo. Cuando la versión para DOS salió al mercado en 1994, se convirtió en el CD más vendido de todos los tiempos.

Hacia el final de 1994, dos nuevas películas interactivas entraron en escena, usando el talento de actores relativamente conocidos. *Under a Killing Moon*, de Access Software tenía como protagonistas a los veteranos actores Brian Keith y Margot Kidde. Como *7th Guest*, *Under a Killing Moon* sitúa a actores reales en secuencias animadas. Cuando Tex Murphy, el atontado detective privado entra en conversación con alguien, el jugador puede elegir entre varias alternativas de dialogo. La selección de la siguiente pregunta activa una determinada escena de vídeo.

El más reciente bombazo interactivo lo constituye *Wing Commander III*, de Origin Systems, con los más importantes papeles interpretados por Mark Hamill y Malcom McDowell. Con más de simulador de vuelo con vídeos intercalados que de película interactiva, el juego nos presenta la lucha de la Confederación Terrestre para defenderse contra una invasión de criaturas del espacio. La innovación de *Wing Commander III* consiste en un interfaz de diálogo que aumenta la fluidez del juego. Cuando se le hace una pregunta al héroe, la imagen se congela y aparecen dos respuestas. Eligiendo una, el héroe se limita a responder afirmativamente. Con la otra, la batalla puede comenzar en cualquier momento.

¿Qué nos traerán los nuevos títulos? Un vistazo a nuestro reportaje sobre *Johnny Mnemonic* les acercará a lo último en la magia del vídeo digital.



Wing Commander III

Películas Interactivas: el Juego es la Clave

Steven L. Kent

Los títulos más significativos entre los juegos en CD-ROM han tomado prestados los valores de producción, las estrellas, y los argumentos de sus primos del celuloide. Como resultado de ello, estos programas cinematográficamente inspirados tienen mejor aspecto y sonido que nunca. Pero, ¿son mejores juegos?

Para descubrirlo, hemos revisado tres de los dramas interactivos más recientes de este verano:

JOHNNY MNEMONIC

Constituye la película interactiva más innovadora que existe hoy en el mercado. Adaptada libremente de la película de TriStar Pictures que protagonizó Keanu Reeves, este CD de Sony Imagesoft cuenta la historia de un contrabandista de datos, con gigabytes de valiosa información en su cerebro. Mafia Japonesa quiere esos datos, y su jefe es muy retorcido como para pagar por ellos. Esto sumerge a Johnny en montones de grandes problemas.

Nuestro trabajo consistirá en ayudar a Johnny a descargar su mente de la información, y hacerlo con el grado adecuado de seguridad. Jugar este CD es parecido a ver la película, con dos notables diferencias: la primera, que el juego está protagonizado por el desconocido Russell Gartin, en lugar de Keanu, y la segunda, que demasiado a menudo el juego nos plantea una disyuntiva cuya decisión afectará el curso de la trama.



Los combates son también interactivos en *Johnny Mnemonic*. Podemos ver a ambos contendientes a punto de acometerse. Una "ventana de oportunidad" nos muestra a nuestro oponente preparándose para lanzar un puñetazo o una patada, y tendremos que hacer que nuestro personaje haga lo propio. Si elegimos el movimiento adecuado, veremos un pequeño vídeo en el que nuestro héroe asesta a su oponente un buen golpe. De lo contrario, Johnny o Jane morderán el polvo.

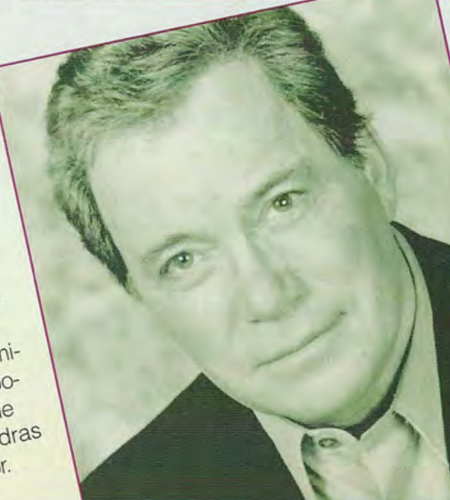
Las "ventanas de oportunidad" aparecen cada dos o tres minutos, convirtiendo a *Johnny Mnemonic* en uno de los dramas interactivos con mayor realismo. A diferencia con la mayoría de los juegos de acción, las técnicas son fáciles de dominar. Por ejemplo, si dejamos a los chicos malos atacarnos antes de darles el primer golpe, es muy probable que ganemos la pelea. Con todo, estimamos que son necesarias unas 25 horas de juego para que podamos sentirnos algo cansados de él. Aunque *Johnny Mnemonic* carece de la intangible magia que le convertiría en un clásico, es, con seguridad, la mejor película interactiva que hemos visto hasta ahora.

Windows/Mac
Sony Imagesoft

TOTAL ●●●●

Encuentros en la Tercera Fase con el Capitán Kirk

William Shatner ha tenido más empleos que vidas tiene un gato. Ha interpretado a Shakespeare, también ha sido patrón de "Rescue 911", un escritor de éxito, T.J.Hooker en la televisión y estrella de aquella clásica película del 1977, *Kingdom of the Spiders*. Pero para mí y para millones de otros Trekkies sin esperanza, el será siempre James T.Kirk, el valiente capitán de la original Starship Enterprise. Coincidí con Shatner en el Electronic Entertainment Expo, donde estaba promocionando *Tekwar*, de Capstone. Este CD-ROM está basado en los populares libros de ciencia ficción de Shatner. Tuve cinco minutos para preguntarle algunas cosas que me intrigaban. Eran demasiadas preguntas para tan poco tiempo. ¿Se pondría de malhumor si mencionaba "Star Trek"?, ¿que pasa con T.J.Hooker?, ¿era ese su pelo real? Shatner parecía cansado después de una larga tarde de entrevistas. Vestía una chaqueta verde musgo, una camisa vaquera, tejanos y unas bonitas botas de piel , con una banda hecha de turquesas y otras piedras de color.



THE DAEDALUS ENCOUNTER

Este CD está protagonizado por Tia Carrere, embutida en un ceñido traje de cuero. El distribuidor, Virgin Interactive, espera que la presencia de la provocativa estrella de *Wayne's World* y *True Lies*, otorgará al juego una cálida acogida por parte de las hordas de jugadores adolescentes pertenecientes al sexo masculino. Por desgracia, y pese a los encantos de Tia, el juego resulta un aburrido...

The Encounter comienza con un vídeo interactivo en el que Casey, un piloto espacial es herido en la batalla. Para salvarle, los doctores separan su cerebro de su cuerpo, y lo alojan en un dispositivo de soporte de vida. Esto hubiese podido desembocar en una sombría y aburrida existencia si no fuera por sus amigos Ari (Carrere) y Zack (Christian Bocher), quienes hipnotizan a Casey y le envuelven en una gran aventura. Asumimos el papel de la materia gris de Casey, asistiendo a la acción a través de una pantalla implantada en su tejido neural.

Al ser sólo un cerebro en una caja, Casey no tiene demasiada movilidad. Por fortuna, sus amigos han inventado un vehículo controlado telepáticamente, que permite a Casey viajar con ellos en una operación de salvamento en lo profundo del espacio, lo que podríamos llamar una operación extra-cerebral. Desafortunadamente, colisionan con una enorme nave que vuela hacia un sol. En un esfuerzo por salvarse a sí mismos, abordan la nave y descubren que sus habitantes originales han sido asesinados por una horda de parásitos espaciales. Nuestro papel es ayudar Ari y Zack a conseguir el control de la nave antes de que impacte con el sol.

Carrere y Bocher forman un agradable equipo cuando trabajan juntos. Pero cuando intentan incluir a Casey (nuestro papel), en sus conversaciones, la mayoría de las veces nos limitamos a mirar en silencio. Cuando uno de ellos nos hace una pregunta (algo bastante esporádico), nos comunicamos pulsando un botón de SÍ o uno de NO... Pasamos la mayoría del tiempo obedeciendo órdenes y volando en misiones de exploración. Ocasionalmente, nos enfrentaremos a puzzles que son demasiado complejos para Ari y Zack, pero bastante simples para Casey.

The Daedalus Encounter es un producto de Mechadeus, que está bastante falto de interactividad. Aunque esta compañía lo ha hecho mejor en otras ocasiones, *Daedalus* es una atractiva película interactiva, pero también un juego mediocre.



Windows/Mac
Mechadeus
TOTAL

Nos sentamos en unas sillas plegables de una de las salas de prensa de la Expo, y comenzamos a charlar.

¿Cómo comenzó a relacionarse con los ordenadores multimedia?
Soy co-propietario de una compañía de efectos de ordenador en Toronto. Cuando preparamos las películas y series *Tekwar*, usamos un montón de efectos informáticos. El romance de los juegos ha sido siempre importante para mí.

¿Qué quiere decir con "romance"?
Existe una auténtica aventura amorosa entre un jugador y un juego. Tiene que gustarte un juego para que sea un éxito.

¿Había jugado con los ordenadores antes de que comenzara a trabajar en Tekwar?
Mi conocimiento de los juegos terminaba en *Pac Man*. Éste es simple, pero es en lo que el resto de los juegos están basados.

¿Comer o ser comido?
Es un poco más complicado que eso. *Tekwar* toma la simple premisa de *Pac Man*, y crea maravillosas imágenes alrededor de ella, da opciones más complejas, engloba mucha más información, y entonces te deja entrar en este mundo...

Tekwar

He oído que comenzó a escribir en los años de "Star Trek", mucho tiempo antes de que su libro *Tekwar* fuese publicado. ¿Ha deseado siempre tanto ser un escritor como un actor?
Sí. Cuando actúas, el trabajo duro es aprenderte un papel. Una vez que lo has conseguido, es simplemente cuestión de dar la nota adecuada. Es mucho más simple que escribir o dirigir.

Si no hubiese aceptado el papel del Capitán Kirk..., ¿dónde estaría ahora su carrera?
Eso sería pura especulación. El hecho es que acepté el papel.

¿Tiene algún consejo para la gente que empieza ahora en el cine o a escribir?
Creo que deberían conectar con los juegos en CD-ROM. Porque se necesitan ideas jóvenes. Se trata de una nueva tecnología y necesita talentos. Está ahí para ser conquistada.

Una última pregunta. Esas botas son preciosas... ¿Dónde las consiguió?
No lo se. Las llevo porque fui a montar esta mañana..

Y hasta aquí llegamos. Capstone se llevó a nuestro personaje para una entrevista con una televisión alemana, que quería grabar un spot publicitario con él. Y nos quedamos sin poder descubrir lo de su pelo...

BLOODWINGS: PUMPKINHEAD'S REVENGE

Creado al mismo tiempo que la película *Pumpkinhead II,* este CD es una especie de *Viernes 13*, con unos pocos toques de inteligencia, pero con una mediocre jugabilidad. El primer indicio de que no nos encontramos frente a una producción de gran presupuesto, son los actores. The Motion Picture Corporation of America Interactive, una filial de Electronics Arts, contrató a Roger Clinton, (a quien se describe como el hermano de más éxito del Presidente), y a Soleil Moon Frye, (la chica que apareció en la portada de la revista *People*, por haber reducido el tamaño de sus pechos).

El juego comienza con la anciana Bruja Osie advirtiéndonos que "estamos entrando en los dominios de Pumpkinhead". Nos internamos en un laberinto subterráneo, con visión en primera persona similar a la de *Doom,* y arrojando hechizos que salen como disparos en forma de bolas verdes y cristales azules. Tendremos que conseguir información acerca de Pumpkinhead, un personaje que parece el primo feo de Freddy Kruger. Utilizaremos los cursores para andar y girar, y la barra espaciadora para disparar nuestras armas, mientras corremos a través de oscuros corredores, en los que nos asaltarán algunas criaturas diabólicas. ¿No suena un poco familiar?

Algo original y distinto a *Doom* en este programa son las "Movie Portals", que son pasillos sin salida, con grandes fotografías de la película *Pumpkinhead II*. Si entramos en uno de ellos, se ejecutará un vídeo de la película que nos dará información sobre nuestro enemigo. Pulsando el botón derecho del ratón obtendremos un icono con forma de mano, que nos permitirá coger objetos de los que aparecen en los vídeos, como periódicos, linternas, etc.

Bloddwings contiene aproximadamente 40 minutos de vídeo de la película, más 25 minutos totalmente originales, hechos especialmente para el juego. No cabía esperar interpretaciones merecedoras del Oscar ni de Clinton ni de Frye, pero hay que decir que las actuaciones son realmente mediocres. El programa está lejos del impacto de *Doom*, y su jugabilidad es correcta, aunque nada espectacular. Constituye, en resumen, un claro ejemplo de los resultados negativos que pueden producirse cuando Hollywood se mete en el negocio de los fabricantes de juegos: terminamos teniendo un juego algo aburrido, conectado vagamente a un puñado de vídeos.

DOS
Motion Picture Corporation of America Interactive

TOTAL 

MARK HAMILL



Mark Hamill podría ser considerado la primera auténtica estrella interactiva. Además de su papel en el exitoso *Wing Commander III* , de Origin, Hamil fue la voz de un policía en *Gabriel Knight*, de Sierra On-Line y la de un amenazador chico malo en *Full Throttle*, de LucasArts. En realidad, su presencia en las pantallas del ordenador ha comenzado a rivalizar con sus otros bien conocidos papeles como Luke Skywalker, en la trilogía de *Star Wars*.

Preguntado acerca del porqué tantos actores rehusan trabajar en películas interactivas, Hamill opina que probablemente no están cómodos con el nuevo género. "Hay un poco de snobismo en este negocio sobre ciertas cosas. Pero cuando has trabajado en esto durante veinte años, aprendes a ver la perspectiva de las cosas, a divertirte haciéndolas y a no considerar secundario nada de lo que haces. Para mí, *Wing Commander* representó una oportunidad. Cada vez que abres una nueva vía de trabajo, estas haciendo algo positivo para todos los actores."

Hamill está realmente ocupado en estos días. Tiene un papel en *Village of the Damned*, la nueva película de John Carpenter protagonizada por Kristie Allie. Es la voz del Joker en "Batman, the Animated Series". Además ha terminado recientemente un guión llamado *la Perla Negra,* que fue curiosamente rechazado por varios estudios cinematográficos, pero que quizás se convierta en un título interactivo para Origin Systems.

YASMINE BLEETH



Mientras todo el mundo en *Maxximum Surge* llevaba trajes de piel rasgados, Yasmine Bleeth (Carolina en la serie de televisión "Los vigilantes de la playa") soportaba un pesado armamento y una ajustada coraza. Tenía que aparecer como dura y sexy, y a ella se le da bastante bien esto.

Aunque tiene un atractivo que te desarma, encontré a Yasmine educada y simpática mientras hablamos entre tomas. Resultó que Bleeth sabía algo de ordenadores, ya que poseía un Macintosh LC en su domicilio, que utilizaba como procesador de textos. Cuando le pregunté porqué tantos actores no entendían nada de ordenadores, se quedó pensativa por un momento. Luego me dijo: "la mayoría de los actores son gente táctil. Puede que tenga que ver con nuestro trabajo".

Según Bleeth, puso algunas exigencias cuando aceptó este trabajo. La primera, nada de desnudos, ni de comandos ocultos que pudieran activar un striptease animado... También insistió en que su personaje no fuera asesinado. Aunque Bleeth tiene interés en ver el juego terminado, no piensa jugar con él. *Maxximum Surge* se juega desde una perspectiva de primera persona, con los diversos actores hablando hacia la cámara. "No me importa ver mi trabajo en televisión", dice, "pero en el CD-ROM hablo al jugador. Y me parece bastante raro contemplar algo donde me hablo a mí misma."

En el Plató: Rodar Películas



Alguna vez se ha preguntado cómo es el proceso de creación de una película interactiva?. El escritor Steven Kent pasó un día en los platós de *The Pandora De ice* y de *Maxximun Surge*, dos proyectos muy diferentes, creados de forma distinta. He aquí su reportaje.

CANCIÓN TRISTE DE PANDORA

En *The Pandora De ice*, los actores son reales, pero los escenarios son lo estrictamente necesario para ser creíbles. La continuación de *Under a Killing Moon*, de Access Software, ha sido filmada en su totalidad en el "estudio azul" de la compañía, una gran habitación oscura donde casi todo está pintado de azul.

Este no es un truco nuevo inventado para los títulos interactivos. Durante años, la gente del cine ha usado fondos azules para añadir efectos especiales a las escenas en las que intervenían actores reales. Las escenas de la Estrella de la Muerte, en *Star Wars* fueron originalmente filmadas contra un fondo azul, con decorados añadidos durante la post-producción.

El día que asistí a la filmación, el actor Barry Corbin, conocido por su papel como Maurice en "Northern Exposure", interpretaba escenas en un escenario pintado ligeramente de azul. Actuaba sentado en un escritorio también pintado de azul. De hecho, las únicas cosas que allí no eran azules eran las ropas del actor, una lámpara, unos cuantos libros y la pistola de Corbin.

Con sólo una cámara a su disposición, Carr tenía que tomar cada escena desde tres ángulos diferentes, algo que suponía un gran reto para un director veterano como él. "Aún no puedo creer que los guionistas hayan sido capaces de unificar todo este argumento", decía.



UN ESFUERZO MÁXIMO

En contraste con *The Pandora Device*, la filmación de *Maxximum Surge*, de Digital Pictures, parecía el rodaje de una película normal, con escenarios reales, un completo equipo procedente de Hollywood y un gran elenco de actores. En lugar de una pantalla azul, Digital usaba una gran almacén con enormes decorados de contrachapado, diseñados para dar el aspecto de viviendas futuristas en un desierto.

A la vez que algunos personajes de la película rodaban escenas dentro del estudio, el resto de ellos participaba en otras de lucha detrás del almacén.

Al final del día, los dos grupos de actores y de equipos de rodaje se reunieron tranquilamente alrededor de unos monitores, para revisar todas las tomas de la jornada. Dado que el juego fue filmado usando video cámaras digitales de nueva generación, las tomas estaban listas para su inmediato visionado. Era la primera oportunidad que los actores principales tenían para comprobar lo que la gente de las cámaras había conseguido. Cuando la proyección finalizó, todo el mundo aplaudía...



WALTER KOENIG



La primera cosa que me sorprendió cuando conocí a Walter Koenig, más conocido como Alférez Chekov en "Star Trek", fue que no tenía acento ruso. Koenig, cuyos padres eran Lituanos, dice que, en realidad, no tiene ningún problema para hablar con un acento ruso, pero que el acento de Chekov no era real.

En *Maxximum Surge*, Koenig interpreta a un científico loco. Ataviado con un traje futurista con un fajín claveteado, y cables colgando de su torso, parecía estar muerto de calor. Tomaba agua a sorbos mientras hablaba.

Como muchos actores, Koenig dice que aunque había visto algunos juegos de ordenador, nunca los había jugado. Ahora que está rodando un juego, encuentra la idea de la interacción con la audiencia fascinante.

"He interpretado papeles de malo antes", comenta, "pero esta audiencia no sólo se sentirá disgustada conmigo, sino que me disparará y tratará de matarme."

BARRY CORBIN



Cuando no encontramos, Barry se sentaba al lado de un gran pupitre azul. Con la amenazadora sonrisa de un gobernante asesino, tenía la apariencia tranquila de un cocodrilo esperando atacar en cualquier momento.

Corbin, mejor conocido como el malhumorado ex-astronauta Maurice Minnifield de "Northern Exposure", continuaba metido en el papel de su personaje, mientras esperaba la próxima toma. Hablamos de *Pandora Device*, (Access Software), una continuación a *Under a Killing Moon*.

Corbin dice que los medios de Acces son comparables a otros que ha visto en Hollywood. "Cuentan con un buen equipo, y un buen director. Yo aporto la suma de mi experiencia. Los escritores crean los personajes, pero es tarea de los actores el traerlos a la vida."

Corbin admite que él fue una elección inusual para el papel. "No sé mucho acerca de ordenadores", dice", "nunca los he usado demasiado, y no había oído nada acerca de *Under a Killing Moon*, cuando mi agente me consiguió este trabajo. Me dejaron una copia, y dejé a mi hijo Jim jugar con ella. Él me dijo que debería hacer el papel."

Preguntado sobre la razón de que participase en un proyecto al que jamás prestaría atención por sí mismo, Corbin reflexiona por un momento. "Creo que este es el principio de un nuevo género. Es como estar en los cimientos de la televisión o del cine hablado."

Sexo en un CD



¿Necesita ayuda? Aquí tiene una selección de las últimas novedades en CD-ROM sobre terapia sexual.

Naomi Wise

Aunque actualmente el sexo está presente en todos los niveles, el dicho que reza "todo está permitido en el amor y la guerra" aún no ha sido aceptado por la gran mayoría. Muchas persona, experimentan sensaciones enfrentadas, que oscilan entre el abierto rechazo o la sana curiosidad sobre cómo mejorar su actitud frente al sexo o cómo aprender a disfrutar más de él.

En lugar de acudir a una librería para obtener información, ahora tiene la posibilidad de actualizarse sobre el tema. Basta con que dedique unos momentos en la privacidad de su ordenador personal. En la actualidad, el matrimonio entre la terapia sexual y la tecnología multimedia ha dado sus primeros frutos en formato CD-ROM. Estos títulos ofrecen un tratamiento edulcorado y sin efectos secundarios y comparten un mismo mensaje: preocúpese de su pareja, hable con él/ella, cualquier cosa es válida si da placer a ambos (siempre que no suponga un riesgo físico), y, sobretodo, aprenda a disfrutar.



THE *Joy* OF SEX

La primera edición de la obra *The Joy of Sex* fue publicada el año 1972, una época en la que hacía furor la revolución sexual y los bares para solteros. La edición de esta obra en CD-ROM, que incluye una copia impresa de este famoso libro, ha sido actualizada para los años noventa. Junto con las recomendaciones sobre las prácticas sexuales no seguras de los últimos veinte años, el autor, Alex Comfort (o su audiencia) ha evolucionado hasta convertir su obra en una obra de arte. Las ilustraciones poseen un efecto más explícito y las posturas resultan aún más exóticas. En esta edición se han utilizado las denominaciones en francés y las taxonomías "científicas" (ratificando las añejas intuiciones de los británicos respecto a las orientaciones sexuales y las tendencias de los intelectuales). Intente probar el Flanquette (denominación en francés para "pretzel"), o bien la postura "A la Negresse", o la conocida "La diligencia de Lyon". ¡Intente hacerlas todas a la vez! El autor recomienda emular la coreografía de los ballets, de forma reposada y sin perder el contacto con las partes en juego. ¿Qué clase de sexo es éste? Mas bien parece una clase de yoga. Comencé a instalar *Joy of Sex* en mi PC con la confianza de poder visualizar una animación que me enseñara a lidiar las 20 posturas en una única faena y rematar cortando ambas orejas.

La edición de esta obra clásica ha sido actualizada a los años noventa.

La rutina de instalación se interrumpió en varias ocasiones mostrando un mensaje premonitorio: "Ha ocurrido un grave error". En cada ocasión el programa añadió caracteres en el archivo autoexec y en los archivos ini. (si quiere practicar una instalación sin sorpresas, vale la pena hacer copias de seguridad de estos archivos). Puesto que el brevísimo manual apenas contenía ninguna indicación técnica, me puse en contacto con una profesional del ramo y le hice la siguiente proposición a cambio de que animara mi equipo: Le Canard au pamplemousse (una exquisitez gastronómica, que no una postura). Después de varios homéricos intentos, mi equipo dio la talla, no sin varios gatillazos en los que visualizaba los sempiternos mensajes de error. Un técnico del servicio de atención del cliente que localicé a través de un número 903, me sugirió que redujera la paleta de colores de mi monitor a 256 colores (aunque de hecho, el programa puede ejecutarse sólo con 64K colores), por si existía alguna incompatibilidad entre el CD y mi tarjeta de vídeo. Si no tenía éxito, entonces se trataría de un CD defectuoso. Me enfrenté al dilema de tener que sacrificar el aspecto de mi monitor, tan sólo para probar el CD de marras. Como afirmó el técnico: si el programa no puede ejecutarse con una tarjeta de vídeo VGA estándar, entonces es responsabilidad del fabricante del CD solucionar el problema.

The Joy of Sex se inicia con el vídeo de una pareja desnuda haciendo el amor al compás de música celestial y con la voz gangosa del narrador que convierte un bello poema sobre el sexo del poeta E.E.Cummings en un ripio desastroso. Puede obviar esta efusión inicial si pulsa simultáneamente ambos botones del ratón. A continuación se le ofrece un menú de temas y puntos de vista. Lo más importante de esta obra son las lecturas de pasajes del libro a cargo de los sexólogos Anne Hopper y Paul Brown. Es posible escoger entre el punto de vista del varón/de la mujer/de los expertos. La consulta de algunos temas no me resultó especialmente edificante. Así por ejemplo, el tema de "Satisfacción del varón" sólo dispone de una sugerencia. Otro consejo de los expertos: el dedo gordo ha sido denominado el clítoris de los noventa (¿quién habrá sido el inventor de esta frase?) Con todo, salvo que su compañero de cama sea su ordenador personal, más le vale adquirir el libro impreso, cuya lectura a buen seguro que le propiciará el más reparador de los sueños.

También es posible someterse a una disciplina de preguntas en las que el programa le recomendará que consulte algunas secciones en función de la orientación de sus respuestas. En el "juego de parejas" el programa le ofrecerá una serie de imágenes y comparará sus respuestas con las que realice su pareja. Diseñado con la intención de determinar las preferencias de cada uno, este test mide los gustos y preferencias comunes. Dichas imágenes son ilustraciones a lápiz extraídas del libro (sin animación), además de treinta minutos de videos sobre los juegos preparatorios (no vale la pena que se esfuerce en buscar escenas del tipo "Garganta Profunda").

¿Para qué sirve este CD? quizá para aquellos inexpertos y quienes prefieran mirar en vez de ponerse manos a la obra. Aunque algunos lo nieguen, más de algún varón (y no pocas féminas) deberían echar un vistazo a esta obra.

Mac/Windows

Philips Interactive Media

TOTAL ◉◉◉



Dr. Ruth's ENCYCLOPEDIA OF Sex

En las contadas apariciones televisivas de la doctora Ruth Westheimer, siempre me he preguntado que interés puede despertar esta singular viejecita con acento freudiano. Su CD-ROM contiene la clave de su éxito: habla de ciertos temas "tabú" como si explicara sus recetas de cocina. Esta vivaracha mujer desgrana con inigualable franqueza los secretos de las abejas y las flores. Si sus padres no desean hablar de estos temas. o si Vd. debe explicar a sus hijos los secretos de la vida, la doctora Ruth le enseñará la forma más aséptica posible.

La pantalla inicial del programa corresponde a una imagen de la doctora Ruth en su despacho. Si pulsa los diversos objetos que aparecen podrá averiguar las prestaciones del programa. Las páginas amarillas ofrecen información específica sobre cualquier aspecto del disco. La información que contiene la *Encyclopedia* (elaborada por más de 500 expertos) no es tan prolija como cabría esperar. Basta con que consulte las respuestas de la doctora a algunas de las cuestiones que le han planteado sus lectores, en las que suele acabar remitiendo a sus propios libros. Si pulsa el ratón sobre el icono de una cámara, aparecerá una imagen y podrá escuchar la voz de la doctora. La opción de Vídeo le permite escoger entre gran variedad de temas, aunque las secuencias de vídeo y las explicaciones resultan un tanto simplistas. Algunas secciones disponen de una primitiva animación, mientras que en otras podremos apreciar algunas escenas de actos sexuales. La sección de Transparencias (Slide Show) contiene 800 ilustraciones procedentes de todas las secciones restantes. Imágenes de vampiresas de las películas mudas, divinidades de la India, Don Juan Tenorio, etc., todos revueltos en una pantalla. Opté por saltar las secciones en las que realizaba sus recomendaciones por la radio y realicé un test final que mide los conocimientos sobre sexo tanto para principiantes como para expertos.

Con este CD aprenderá que la edad no importa en el sexo.

En la información sobre sexo cabe destacar los errores gramaticales y de escritura y la navegación por el programa resulta un tanto accidentada. La banda sonora musical que acompaña el inicio y la ejecución de la sección de Transparencias, recuerda tremendamente la música de los videos baratos que te regalan al adquirir cualquier "paquete" en un sex-shop.

En relación a esto último, los conocimientos de la doctora no están a la altura de los catálogos de ningún sex-shop. La entrada que figura en la enciclopedia bajo el epígrafe "utensilios del marido" describe un cohete de aluminio, en vez de aludir a los últimos utensilios ideados por la tecnología japonesa. Lo mismo sucede con el autodenominado "Diccionario Completo", que contiene, en palabras de su autora, las últimas novedades sobre el sexo en los años 90.

¿Qué sentido tiene esta obra? Si tiene dudas razonables sobre el sexo (nada que resulte demasiado oscuro, innovador o atrevido), hallará mucha información sobre cómo funciona el cuerpo humano, la frecuencia de relaciones sexuales de las parejas. Aprenderá que la edad no es impedimento alguno para practicar el sexo. Este CD puede resultar útil para aquellos adultos quienes piensan que los programas de radio y televisión no deben contemplar todos los misterios del sexo, y para cuyos hijos, la perfecta educación sexual es la que pueden recibir en la escuela y poco más.

Windows
Creative Multimedia
TOTAL ●●●◐

en el CD-ROM

LOS HOMBRES PROCEDEN DE Marte, Y LAS MUJERES DE Venus

Yo, personalmente vengo del planeta Plutón y mi ex-marido es de Urano. En la actualidad soy un 36 por ciento marciana (por parte de madre) y del resto soy ciento por ciento venusiana. A diferencia de la mayoría de las parejas de humanos (en contra de lo que aconsejan en las escuelas de preparación al matrimonio) realmente, la nuestra es una unión celestial.

Claro que nadie se atrevería a aventurar el futuro si no nos hubieran condicionado desde nuestra más tierna infancia. Los archiconocidos estereotipos sexuales del popular psicólogo John Gray no han hecho sino dificultar esta tarea. Si bien su planteamiento teórico no contempla los problemas personales, cierta dosis de sensibilidad y educación y cierto grado de perspectiva sobre lo que desea nuestra pareja puede contribuir a cubrir muchas deficiencias a este respecto. No se trata de un título sobre el sexo, pero si su vida sexual se halla sumida en un pozo de resentimientos mútuos puede que contenga algunos consejos para ayudar a superar su situación.

El CD incluye el texto completo de la obra de Gray, y enseña a mejorar la comunicación interpersonal y a obtener lo que realmente deseamos. Las escenas de vídeo destacan por encima de la media de las obras sobre estos temas. Se incluyen asimismo fragmentos de las inter-



Interactive SEX THERAPY

¿Quiere ver algunas películas atrevidas? La misma productora de películas para PC como Naughty Butt Nice y Novel Desires ha realizado *Interactive Sex Therapy*, que contiene doce vídeos sin diálogos en los que se alternan los cuerpos y los estados de ánimo. En cada escena una atractiva pareja se pone a tono mientras otra pareja les contempla (en diversas estancias de una mansión al borde de una piscina en las colinas de Hollywood). Se desnudan y realizan las más prodigiosas posturas sin orden ni concierto. Sin embargo, no se trata de un largometraje pornográfico. Durante cada cambio de postura, los fundidos artísticos (en los que se sustituyen los componentes de cada pareja) ocultan algunas escenas que pudieran resultar escabrosas para ciertos espectadores.

En cada escena una atractiva pareja hace el amor mientras otra les observa.

Este CD es muy propio de Hollywood y posee cierto valor añadido, especialmente en lo que respecta a los gráficos en tres dimensiones en las pantallas de introducción y de presentación de menús. La banda sonora que acompaña a las escenas de vídeo incluye fragmentos barrocos (probablemente Vivaldi) junto con rock y pop, new age y algo de rythm & blues. Desgraciadamente, si alguna sección no resulta especialmente interesante, no se puede dar marcha atrás ni avanzar de forma rápida. La opción de ocultar ofrece la apariencia de una base de datos falsa, aunque el hecho de que continúe la banda sonora durante unos instantes, dará al traste con todos sus esfuerzos por ocultar su secreta afición.

Los espectadores que no precisan excusas médicas pueden optar por la opción Vídeo Lounge. De lo contrario, el programa mostrará de forma recursiva en la parte superior derecha de la pantalla a la doctora Pauline Falstrom (autora de la obra *Sex is like a hot fudge Sunday*), que voceará algunos tópicos sobre las alegrías del sexo, mientras guiña sus traviesos ojos al estilo de las vampiresas del celuloide. Sus comentarios están dirigidos esencialmente a una audiencia femenina.

Después de visualizar cada vídeo deberá contestar a una pregunta (su "interacción"). Después de haber saboreado diez o más escenas de vídeo y minicuestionarios, el programa "analizará" su sexualidad y la doctora Falstrom le comentará cuáles son sus preferencias particulares. En mi caso, el programa seleccionó uno de los temas más neutros que seleccioné de entre todos los que se me ofrecían. ¿Qué ventajas terapéuticas tiene esta obra? Bien podrían haberla denominado *El afrodisíaco interactivo*.

Mac/Windows

Spice Interactive

TOTAL ●●

Practíquelo...

Si quiere mejorar su vida sexual, la obra *The Joy of Sex*, puede ayudarle siempre y cuando consiga instalarlo en su ordenador. Si su sed de conocimientos es insaciable, la doctora Ruth sabrá saciar su apetito. Si lo que busca es porno suave, su elección será *Interactive...*

venciones del autor en seminarios. Este autor resulta mucho más ameno "en vivo" que al leer su obra. La obra contiene seis talleres en los que se ilustran los diversos aspectos de las tribulaciones de una pareja. Basta con pulsar el ratón sobre cualquiera de las imágenes para poder averiguar los pensamientos de cada uno de los personajes, escuchar el análisis que efectúa Gray y visualizar "cómo debería" enfrentarse a dicha situación la parejita de marras. Si inicia el programa contestando a las típicas preguntas, a pesar de sus preguntas, el ordenador le recomendará los seis talleres. Las relaciones en la cultura pop le conduce asimismo a los talleres, mediante escenas de vídeo de películas antiguas y que versan sobre los mismos temas.

Las características técnicas del disco son excelentes y la navegación es soberbia. La instalación resultó fácil y no fagocitó espacio de disco ni alteró ninguno de mis archivos. Si bien exige 256 colores, puede ejecutarse con 64K.

Si el órgano sexual más importante es el cerebro, entonces el mayor impedimento de una feliz vida sexual es cuando la mente de su pareja se halla a millones de años luz de la suya. Los consejos de Gray pueden ayudarle a sintonizar satisfactoriamente con su pareja.

Windows

Harper Collins Interactive

TOTAL ●●●●

Vacaciones Digitales



Tanto si piensa tomarse unas vacaciones cortas, como si planea hacer una largo crucero de placer, los 25 CD-ROMS que presentamos a continuación le ayudarán a evadirse de todo.

Harold Goldberg

Por fin ha llegado la hora. Se ha pasado el invierno trabajando como un esclavo y aguantando todas las tonterías que es capaz de soportar pero, ahora, le gustaría dejar a un lado el trabajo y tomarse unas merecidas vacaciones. ¿A dónde podría ir? ¿Qué le gustaría hacer y cuánto le va a costar?

No se angustie; deje que su unidad de CD-ROM le ayude a pensar cómo emplear sus días de libertad. Existen desde guías que calculan la distancia exacta al lugar adonde pretende ir y los posibles alojamientos, hasta CDs que le permiten "visitar" diversos lugares antes de que llegue a ellos...

En este artículo, ponemos al descubierto 25 CDs que harán de su viaje una agradable tregua, tanto si decide quedarse en Estados Unidos como si se aventura a lugares más exóticos. Con la ayuda de estos productos, sus días de descanso no serán unas meras vacaciones sino un ejemplo de hedonismo.

Expert Travel Planner

Taxi CD

National Parks of America



Hacer Planes

Es cierto que aún está por editarse el mejor programa en CD-ROM de mapas y de viajes. Sin duda, este CD incorporaría un preciso planificador de rutas de todo el mundo con vídeos en los que se mostrasen lugares de interés y un plano de la zona detallado que abarcase miles de kilómetros. Mientras esperamos que este sueño se haga realidad, Compton's NewMedia le ofrece el que sería el segundo mejor programa de este tipo. Si combina los títulos 1 Complete Street Guide y 2 AAA Trip Planner, obtendrá una excelente información sobre las principales carreteras de América del Norte, así como una completa guía de calles. *Street Guide*, que abarca 30 millones de calles y 400.000 lugares de interés, se completa con los detalles que proporciona *AAA Trip Planner*: 125.000 rutas por carretera y puntos de destino. También hace una valoración de 34.000 restaurantes, hoteles y atracciones.

Con 3 Map 'N' Go, de DeLorme, teclee el nombre de la ciudad de salida y el de su destino, escoja unos criterios determinados como, por ejemplo el tipo de ruta que prefiere –la más rápida, la más bonita, etc.– y el programa creará mapas en forma de tríptico personalizados de una calidad comparable a la de los mapas de la Asociación Americana del Automóvil. *Map 'N' Go* cubre, aproximadamente, una red de un millón y medio de kilómetros de carreteras e incluye un manejable atlas de carreteras norteamericanas de 128 páginas. Sin embargo, el producto más vendido de la compañía DeLorme es 4 Street Atlas USA, un excelente programa con mapas de carreteras locales, a pesar de los fastidiosos caprichos de sus funciones de búsqueda.

Con su sencilla y comprensible interfaz, 5 Software Expert Travel Planner CD-ROM constituye el CD más fácil de manejar. Organizar todo un viaje con este título de software es realmente intuitivo. Su vídeo de fácil acceso y los grandes y llamativos iconos de menú no deben pasarse por alto. Sin embargo, la información que ofrece no es muy detallada.

La mejor característica de 6 Rand McNally's TripMaker radica en que el programa parece comprender todo lo que usted necesita para viajar. Este planificador de viajes cubre todas las preferencias, desde viajes para aquellos solitarios atraidos por la belleza paisajística, hasta rutas para los duros escaladores en busca de escarpados acantilados. Se puede escoger entre 88 pintorescos recorridos organizados. Y si añade a este título 7 TripMaker Attraction Park, podrá obtener información sobre lugares de juego y vacaciones en la playa.

8 Sólo Precision Mapping 2.0, de Softworks, combina las posibilidades de un planificador y una guía de calles de Estados Unidos. Contiene información sobre una red de 27 millones de calles y tramos de carreteras, esta base de datos está repleta de información útil, aunque no siempre resulta fácil encontrar todas las calles.

Por último, si desea hacer un viaje por las carreteras nacionales, tome la circunvalación de 9 Microsoft Automap, con el que podrá obtener todas las especificaciones de un viaje desde Albany hasta Anchorage en ocho segundos. La ruta denominada Route Wizard puede personalizarse, permitiéndole hacer un viaje a su medida. De todas formas, dado que este atlas está simplificado, tendrá la impresión de verse obligado a consultar su viejo mapa de carreteras más de una vez durante sus vacaciones.

Placeres Nacionales

10 US Geography, de Zane Publishing, consiste esencialmente en diapositivas con una narración desenfadada de calidad comparable a la televisiva y que le resultará de gran ayuda si aún no ha decidido a dónde ir. Este juego de siete CDs sencillos ofrece una excelente visión general del territorio comprendido entre el noreste hasta el suroeste de Estados Unidos. El programa le informará, por ejemplo, de que Newport, en Rhode Island, es un centro de competición de vela o que hay un museo de ballenas en New Bedford, Connecticut, aunque no le proporcionará datos más específicos.

11 Taxi. Centrado tan sólo en 20 importantes ciudades estadounidenses, este CD de Middlegate presenta mapas a una velocidad pasmosa. Si desea saber cómo llegar desde Manhattan al aeropuerto de LaGuardia, *Taxi* le muestra un mapa fácil de seguir y que, además, podrá imprimir. ¿Ha olvidado dónde se encuentra Space Needle? No se preocupe, *Taxi* lo localiza por usted. ¿Le gustaría saber cuál es el mejor lugar de San Francisco para comer sushi? El menú Zagat Guide de *Taxi* lo busca y le da toda la información que necesite sobre él.

Pese a que la calidad de estilo de 12 Great Restaurants, Wineries & Breweries, de Deep River, no es exactamente espectacular, contiene una gran cantidad de información. Este CD le proporciona menús muy completos de restaurantes en Hawai y le indica los precios de cada comida. . Un rasgo chocante de este título es que, aparentemente, Deep River espera que sean solamente las mujeres quienes compren este CD, ya que mientras lo probaba, una voz incorpórea se empeñaba en dirigirse a mí como "madame" y "señora".

13 America's Best Bed & Breakfasts es una especie de catálogo con diapositivas de hostales de todo el país. Si busca, por ejemplo, lugares situados cerca de algún acceso a la playa, el programa le indicará 90 sitios, comprendidos en la zona que va desde Hawai hasta Alaska. No obstante, este CD de Harmonics no le proporcionará un información exhaustiva, ya que pasa por alto puntos realmente interesantes.

Si le apetece salir de acampada, 14 National Parks of America, de Multicom, es uno de los mejores títulos a la venta. La narración le ofrece una enorme cantidad de información y vídeos elegantes y un texto escueto suministra todos los detalles necesarios para atraer su interés por las zonas de acampada. Las funciones de búsqueda ofrecen exactamente lo que usted requiere para un viaje, incluidos números de teléfono, fechas en las que se pueden visitar y direcciones. Este paquete contiene también fotografías impresionantes realizadas por un fotógrafo mundialmente famoso, además de una sección climática que muestra mapas meteorológicos animados.

La personalidad y la voz dulce que se esconden tras 15 California Travel, de TDC, son las de Lee Foster, quien se denomina a sí mismo como el Viajero Electrónico. En este CD puede observar la migración de las ballenas grises hacia el sur; el árbol más alto del mundo en el Parque Nacional de Redwood o el Desierto de Mohave, en primavera. Este título da una visión general bastante aproximada del Estado Dorado de norte a sur, aunque se queda un poco corto en lo que se refiere a datos sobre alojamiento y otra serie de detalles pertinentes.

Fodor nunca se toma a sí misma demasiado en serio y ésta es la razón por la que la narración y el texto de 16 Fodor's Interactive Sports & Adventure Vacations son tan enérgicas como las de los artículos de las revistas más populares. Fotografías de gran viveza sobre recorridos en trineos tirados por perros o bajadas de ríos en barcas le llevan a vídeos y otro tipo de información más rigurosa. El as-

pecto más brillante de este CD es que le ofrece un estupendo destino para pasar sus vacaciones, como es el área de surf de Santa Cruz, California y muestra mapas bastante detallados con sólo pulsar el ratón. Un aspecto un tanto estúpido del programa es que no podrá imprimir estos mapas. Sin embargo, lo peor de todo es que no encontré la manera de parar la incesante y molesta música electrónica que incorpora el CD.

Intriga Internacional

17 World Tour, de MediAlive, pone todo el mundo en sus manos. Al menos ése es su objetivo y hay que decir que lo cumple bastante bien. Repleto de alegres vídeos al estilo de los de la cámara de comercio, combinados con otros vídeos caseros, este conjunto de 3 CDs se centra en Estados Unidos, Europa y Asia. Pulse con el ratón sobre un país o ciudad en uno de los mapas para obtener todo tipo de información, desde un corto vídeo turístico hasta una valiosa lista sobre las costumbres locales, lo que le protegerá de lamentables meteduras de pata. *World Tour* incluye también frases útiles en idiomas como el camboyano, alemán y otra serie de lenguas. No espere, sin embargo, una lista de hoteles y restaurantes.

Presupuesto es la consigna de 18 Let's Go Budget Guide to Europe, de Compton. Este CD resume cualquier cosa, desde alojamientos cutres hasta cómo volar por muy poco dinero. Los vídeos pueden aumentarse de tamaño para ocupar la pantalla entera y ofrecen datos útiles sobre los distintos países y sus gentes. El programa incorpora frases de uso habitual en francés, italiano, alemán y español narradas por hablantes nativos, así que podrá practicar mientras planea sus vacaciones. Gracias a su hipertexto, un experto menú e intrincados mapas (a veces, demasiado), este título es un ganador seguro.

19 Nile: Passage to Egypt, de Discovery Channel, le permite navegar en el tiempo a bordo de una barca de vela a través del remoto río del drama y el suspense. Junto con su amable guía, Samia, tendrá la oportunidad de explorar el templo del fantástico Ramses II y, después, verá Egipto tal y como es actualmente para poder obtener una visión real de todas las culturas que se entremezclan en este país. No olvide sacar fotos o vídeos desde la perspectiva del barco para incluirlos luego en su diario de viaje junto con sus impresiones por escrito.

Si se dirige a Hawai, Micronesia o a la Gran Barrera de Coral, zambúllase en 20 Ocean Life, de Sumeria y descubra los tesoros del fondo del mar. Esta colección, disponible en cuatro volúmenes, cada uno es un vídeo introductorio sobre las innumerables maravillas de la vida acuática. El programa presenta, por ejemplo, 460 especies de coral y peces de ribera que pueden encontrarse sin necesidad de salir de Hawai, especies entre las que se incluyen desde pulpos hasta llamativos peces rayados típicos de esta zona. Pese a que no da ninguna información sobre excursiones de buceo o escuelas de submarinismo, despertará el interés suficiente para que corra a la biblioteca más cercana en busca de libros de viajes.

21 Adventures, de Deep River, está pensado especialmente para el "macho-aventurero" que todos llevamos dentro. Tanto si desea hacer una excursión a lomos de un elefante en Tailandia como si prefiere hacer surf en Grecia o conducir ganado por el oeste estadounidense, Adventures es el lugar ideal para informarse. El programa ofrece vídeos, todas las direcciones necesarias, números de teléfono e información sobre precios. Incorpora, incluso, un medidor de dificultad de cada viaje en caso de que usted sea un poco enclenque.

22 Wines of the World, de Multicom, es el sueño de todos los aficionados a los placeres del vino. Propietarios de viñedos de todo el planeta actúan como corresponsales proporcionando información sobre sus productos, describiendo sus vinos y explicando cómo conseguir las mejores cosechas o como servir los mejores vinos. Desgraciadamente, no se incluyen las direcciones ni los números de teléfono de las bodegas.

Si la finalidad de sus vacaciones es ver cómo vive realmente la gente, eche un vistazo a este producto de Starpress, 23 Material World. Narrado por el honorable y antiguo presentador de la CBS, Charles Kuralt, este CD, presenta a 30 familias de todo el mundo dentro de sus hogares. El rasgo más sorprendente es que los integrantes de estas familias sacan a la calle todas sus pertenencias para ser fotografiados. Podrá mirar dentro de sus cuartos de baño y dentro de sus almas. Acompañado de vídeos perspicaces y música indígena, éste sería el tipo idóneo de programa si quisiera alojarse con una familia de un país extranjero.

Con 400 fotografías arrebatadoras, una hora de vídeo, rítmica música indígena y textos del escritor de libros de viajes, Pico Iyer, 24 Passage to Vietnam, le trasladará al corazón del sureste asiático. En el programa se puede escuchar a los cerdos chillar, ver a los niños viajando en la parte trasera de las bicicletas o caballitos de mar disecados en los puestos callejeros. Con la exuberancia que caracteriza a Scorsese, el productor Rick Smolan nos muestra en este CD el alma de Vietnam. Después, con una austeridad propia de los cuáqueros, los elocuentes fotógrafos no escatiman esfuerzos para contarle la historia que se esconde tras sus fotografías de una gente encantadora. Necesitará una guía adicional que le indique alojamientos y restaurantes, pero este CD le da montones de ideas sobre a dónde ir en esta hermosa nación.

De vuelta a *Casa*

Ahora que ya ha escalado la montaña más alta, se ha sumergido en lo más profundo del mar y ha caído derrotado y rebozado en arena en su cabaña a la orilla del mar, ¿por qué no recopilar todos esos recuerdos a punto de desvanecerse y grabarlas en un disco?

25 Echo Lake, de Delrina, le permite hacer justamente eso. Dependiendo del sistema que utilice, podrá combinar fotografías, texto, sonidos y vídeos para componer un libro de viajes digital. Si no dispone de una tarjeta para captar vídeos, puede improvisar con los 80 vídeos históricos de antiguos programas de televisión que incluye el CD. El atractivo interfaz le hará sentir como si estuviera en un cómodo estudio con una extensa biblioteca. Transcurridos meses después del viaje, podrá cargar su diario multimedia y..., recordar.

Fodor's

Nile Passage to Egypt

OceanLife

Passage to Vietnam

En este número de Pcmanía decubre cómo acceder y navegar sin problemas por INTERNET, la gran autopista de la información. Una guía práctica para "conductores" sin carnet y la opinión de los expertos sobre lo que nos deparará el futuro.

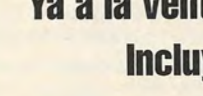


¡NO TE PONGAS LÍMITES!

¡¡Sigue nuestro coleccionable y móntate tu propio ordenador!! Junto con este número, el capítulo 2: periféricos y complementos.

¡Además, puedes ganar 2 súper kits de montaje completos para Pentium.





Ya a la venta en tu quiosco el número de agosto.
Incluye CD-ROM ¡por sólo 795 Ptas.!

Pcmanía, la revista práctica para usuarios de Pc.

Saque Partido a sus Aplicaciones

SOFTWARE PROFESIONAL EN CASA



Desde que los ordenadores personales irrumpieron en nuestros hogares, muchos han sido los usos que les hemos dado. Porque una cosa es utilizar el ordenador de la oficina, donde su cometido está muy bien definido, y otra muy distinta es tener un potente PC en casa, al alcance de todos los miembros de la familia.

Fco. Javier Rodríguez

Cada uno lo usará de acuerdo con sus necesidades: juegos, contabilidad doméstica, tratamiento de textos para dar a los trabajos académicos ese toque profesional que tanto nos gusta... Todo depende, claro está del software del que dispongamos.

Son tantas las cosas que podemos hacer con nuestro ordenador casero y con los programas que tenemos que muchas veces no nos damos cuenta del enorme potencial a nuestro alcance.Por eso, en este artículo encontrará algunas ideas prácticas para desarrollar en su hogar utilizando programas que seguramente tendrá a mano y a los que se les pueden dar multitud de usos. También analizaremos muchos de estos programas, para que los conozca y sepa qué puede hacer con ellos además de proporcionarle algún que otro truco práctico. Por supuesto, y como no podía ser de otra forma, el CD-ROM será el protagonista, ya que la casi totalidad de programas que vamos a utilizar se pueden encontrar en este formato. Otra advertencia: todos los proyectos que vamos a llevar a cabo se inscriben en el entorno Windows. De esta forma podremos utilizar ficheros creados por un programa en otra aplicación, gracias a las potentes capacidades OLE (enlazado e incrustado de objetos) de Windows.Sirvan pues estas ideas que aquí le ofrecemos para que usted encuentre nuevas formas de sacarle partido a sus programas, realizando pequeños y útiles proyectos en los que además se pondrán de manifiesto algunas de las técnicas más utilizadas en el trabajo diario bajo Windows.

Mensajes Multimedia

La idea de crear un mensaje multimedia es sencilla: si estamos acostumbrados a mandar cartas a nuestros familiares y amigos, ¿por qué no mandarles algo más original? En vez de el papel, utilizaremos otro soporte: un disco de alta densidad.

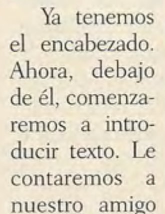
Para confeccionar este documento, haremos uso de la tecnología OLE a la que aludíamos al comienzo del artículo. Por eso vamos a necesitar un programa que sea capaz de albergar objetos OLE. La verdad es que en estos momentos, la mayoría de aplicaciones Windows soportan esta tecnología. Así que en esta ocasión nos decantaremos por el procesador de textos "Word" de Microsoft, aunque se puede utilizar perfectamente cualquier otro –LOTUS "AMI PRO", "WordPerfect", o incluso el "Write" de Windows–. Además, excepto en el caso de "Write", podemos encontrar el resto de procesadores en formato CD, que de eso se trata.

Habrá que pensar, claro está, en el contenido del mensaje, y en nuestras posibilidades a nivel de software y hardware. Para el texto, basta con el procesador. Para las imágenes, o bien incluimos algunas de las que tenemos en nuestros CDs o bien, si disponemos de un escáner, digitalizaremos alguna. En cuanto al sonido, sólo necesitaremos una tarjeta de sonido y un micrófono para incluir voz. Claro, que también podemos introducir fragmentos de canciones, si disponemos del cable de sonido apropiado para conectar el CD-ROM a la tarjeta de sonido.

Una vez dentro del procesador de textos, habrá que pensar en lo que vamos a incluir. Vamos a "escribir" una carta a, por ejemplo, un amigo. En ella le contaremos lo que nos ha pasado últimamente: hemos asistido a una fiesta con amigos comunes y además hecho una excursión al campo.



Lo primero, el encabezado. Como queremos que sea un documento divertido, incluiremos un objeto gráfico, como "Microsoft WordArt", para dar la bienvenida a nuestro amigo. Basta con pulsar sobre el icono de "WordArt", escribir lo que queramos, y seleccionar los efectos utilizando los botones situados en la parte superior de la pantalla. Pasamos a "presentación de diseño de página" y le añadimos al objeto un marco para poderlo mover libremente por el documento.



Ya tenemos el encabezado. Ahora, debajo de él, comenzaremos a introducir texto. Le contaremos a nuestro amigo lo de la fiesta, para luego incluir una fotografía de la misma –recuerde, una imagen vale más que mil palabras–.



Ha llegado la hora de incluir una de las fotos. Para ello sólo tenemos que seleccionar la opción "Imagen" del menú "Insertar". Aparecerá una ventana en la cual seleccionaremos el fichero gráfico, a la vez que se nos ofrece la posibilidad de previsualizar la imagen.



Con la imagen ya en el documento, procederemos de la misma forma que con el encabezado. Es decir, la seleccionaremos y le asignaremos un marco. De esta manera, podremos seguir escribiendo alrededor de la foto.



Ahora, vamos a añadir algo de audio a esta peculiar carta. Nos armaremos con un micrófono, lo conectaremos a la tarjeta de sonido y utilizaremos la grabadora de sonidos de Windows para grabar las voces de nuestros amigos, seleccionando "Objeto" en el menú insertar de "Word" y más tarde, cuando aparezca la lista de objetos, elegiremos "Sound" –sonido–. Una vez grabado el mensaje, seleccionamos la opción "Actualizar" del menú "Archivo" de la grabadora de sonidos y veremos cómo aparece un icono en forma de micrófono en nuestro documento. Cuando nuestro amigo haga doble "clic" sobre él, podrá escuchar la grabación. Por supuesto, se lo podemos advertir escribiendo un poco más de texto junto al icono del micrófono.





Existe otra forma de hacer lo mismo: una vez grabado el mensaje, seleccionamos "Copiar" en el menú "Edición" de la grabadora de sonidos, y luego pasamos de nuevo a "Word" y abrimos el menú edición para seleccionar "Pegar". El resultado es el mismo.

Siguiendo con nuestra carta vamos a incluir otra fotografía de nuestra excursión al campo. El método será exactamente el mismo que para la otra imagen: utilizando el comando "Imagen" del menú "Insertar". También incluiremos otro fichero de sonido contándole de viva voz lo bien que lo pasamos en nuestro contacto con la naturaleza.

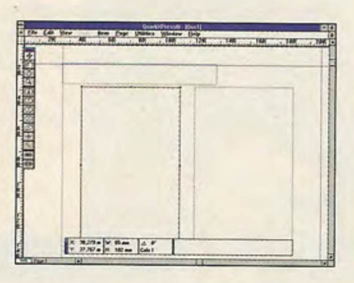




Y ya tenemos confeccionada nuestra particular carta multimedia. Como hemos dicho antes, pueden completarla con cuantos objetos se le ocurran. Una última advertencia: puede que el fichero DOC resultante sea muy extenso para ser contenido en un único disquete. ¿La solución? O comprimimos el fichero utilizando software del tipo "ARJ" o "PKZIP" o directamente hacemos varios ficheros distintos más pequeños para que quepan en un disquete.



Realización de Carátulas para Cinta o Vídeo

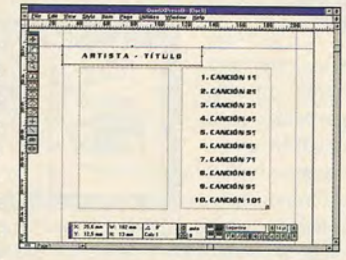


Empecemos. Lo primero que tenemos que decidir es para qué formato vamos a realizar la carátula –cinta, vídeo, o CD–, aunque esto, en realidad, sólo repercutirá en el tamaño de ésta. Vamos a tomar como ejemplo las carátulas de cinta que son, quizá, las más utilizadas.

Pues bien, antes de nada mediremos con una regla el tamaño de la carátula para introducirlo en el "QuarkXpress". Lo haremos por partes, es decir, mediremos el canto y la portada por separado, duplicando esta última si queremos que la portada tenga un doblez en su interior.

Una vez hecho esto, seleccionamos dos cajas de texto y les damos las dimensiones necesarias.





Asignar mos a las cajas de texto un pequeño borde (unos 0,3 milímetros) y escribiremos el título de las canciones y de la obra en el canto y en la segunda portada. Podemos escribir los títulos en el mismo programa o podemos utilizar un procesador de textos –cualquiera sirve, desde el "Write" de Windows hasta "Microsoft Word" o "Ami Pro" de Lotus– para luego importar el texto desde "QuarkXpress". También es importante elegir bien la fuente de texto que vamos a utilizar, ya que esto le dará un toque más artístico. Existen en el mercado multitud de CDs dedicados a las fuentes de texto, así que no hay problema.





Ahora vamos a realizar la portada, utilizando "Corel Draw!". Si no queremos perder tiempo en hacer nosotros mismos el dibujo –aunque es una buena idea que dará personalidad a nuestro trabajo– podemos utilizar el contenido de cualquier CD de "clipart" –seguro que usted tiene alguno– o podemos recurrir a cualquier motivo de los que podemos encontrar en el apartado de símbolos del programa de Corel. En este caso, hemos elegido la silueta de un cantante, dentro del grupo de símbolos "Personas".

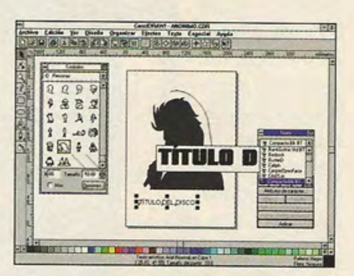


Para poner el nombre del artista y el título del disco en la portada, podemos hacer el efecto de adaptar texto a una curva. Pondremos el título del disco alrededor del dibujo y el nombre del artista dentro de él. Así pues, confeccionaremos una curva con la



"Herramienta Bézier" alrededor del dibujo. Ajustaremos esta recta más tarde con la "Herramienta Forma", si fuera necesario.







Elegimos una fuente de texto que nos guste y escribimos el título, para luego adaptarlo a la curva. Para ello seleccionamos los dos objetos –texto y curva- pinchando sobre ellos y pulsando a la vez la tecla "Mayúsculas" y luego seleccionaremos la opción "Adaptar texto a curva" del menú "Texto". Si no nos convence el resultado, podemos modificar la curva a nuestro gusto, ya que el texto de adaptará a ella automáticamente. Una vez obtenido el resultado deseado, seleccionaremos la curva y la eliminaremos pulsando la tecla "Suprimir".





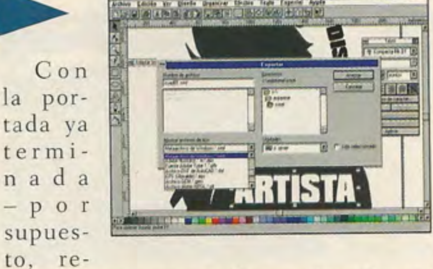
El nombre del artista lo escribiremos directamente

Cuando nos grabamos en cinta algún CD, solemos escribir las canciones en las carátulas a mano. ¿Por qué no hacerlo con el ordenador? Además de esta manera podemos añadir texto artístico, dibujos, o cualquier otra cosa que se nos ocurra.

Para llevar a cabo este proyecto necesitaremos fundamentalmente dos tipos de programas: uno de diseño, y otro de maquetación. Como existen muchas aplicaciones de este tipo, nos hemos decantado por dos de las más completas que existen ahora mismo en el mercado: "Corel Draw!" para el diseño y "QuarkXpress" para la maquetación. De todas formas, si usted no dispone de estas aplicaciones, puede realizar la misma tarea con programas como "Windows Draw!" de Micrografx, "Microsoft Publisher" o cualquiera del mismo estilo. La carátula que vamos a realizar será en blanco y negro. Más que nada porque hay más impresoras de este tipo. Si usted dispone de una impresora en color, no dude en añadir colores a las imágenes. El resultado será mucho más vistoso.

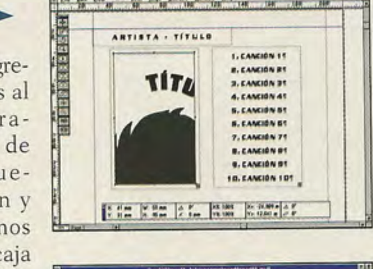


sobre el dibujo. Como el color de éste es negro, seleccionaremos el texto y pulsaremos sobre la paleta para asignarle un color blanco. Es una buena idea ampliar todo el dibujo para fijar bien la posición del texto y ajustarlo si fuera necesario.



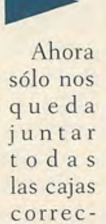
Con la portada ya terminada –por supuesto, recuerde que esto es sólo un ejemplo, así que siéntase libre de hacer cualquier modificación que le apetezca– procederemos a exportar todo el dibujo para luego incluirlo dentro de una caja de dibujo en el "QuarkXpress". A la hora de exportarlo podemos elegir cualquier formato gráfico, pero quizá el más recomendable sea alguno que nos ofrezca la oportunidad de escalar el dibujo, para poder ampliarlo o reducirlo a nuestro antojo sin perder detalle. Uno de estos formatos, soportado tanto por "Corel Draw!" como por "QuarkXpress" –así como por la gran mayoría de aplicaciones de este estilo– es el denominado "Windows MetaFile" o "Metaarchivo de Windows", en castellano, de extensión WMF.

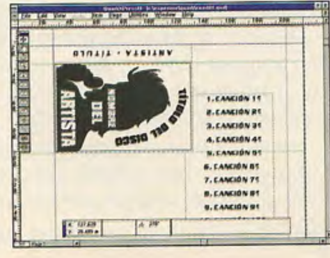




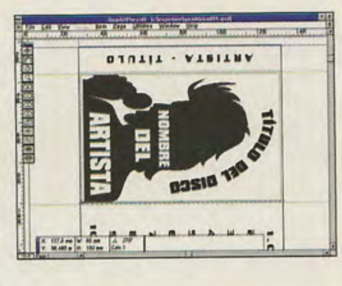
Regresamos al programa de maquetación y creamos una caja de dibujo "Picture Box" de tamaño ligeramente inferior a la caja de texto que hace de portada. Superponemos la caja de dibujo a la de texto y seleccionamos "Get Picture" –adquirir imagen– del menú Archivo. Pulsamos sobre el nombre que le hayamos dado a la imagen creada en "Corel Draw!" y veremos cómo la caja de dibujo se llena con la imagen. Ahora tenemos que adaptarla a los bordes de la caja, ya que el dibujo es bastante más grande. Para ello cambiaremos los valores de escalado X e Y de la imagen hasta obtener el resultado deseado. Una vez que tengamos el dibujo perfectamente dispuesto, uniremos la caja de texto con la de dibujo seleccionando ambas y utilizando el comando "Group" del menú "Item".







Ahora sólo nos queda juntar todas las cajas correctamente para conformar la carátula total. Para hacer esto podemos recurrir a las guías que nos proporciona "QuarkXpress" para encajar los objetos que tenemos en pantalla. Lo primero, situamos el canto de la cinta en la parte superior de la pantalla. A partir de ahí, y ajustando correctamente las guías, uniremos todas las cajas. Pero antes debemos girarlas: 180 grados para la caja del canto y 270 grados para las dos cajas restantes –la del título de las canciones y las de la portada unidas–. Todo depende de la orientación en la que queramos imprimir el trabajo. Es conveniente recurrir a la lupa en este punto para ajustar bien todas las cajas.



Y ya está. Ya tenemos nuestra carátula. Aunque podemos añadirle algún elemento más como, por ejemplo, otras cajas de texto que indiquen la cara "A" y "B" de la cinta, por debajo del título, o algún otro adorno que se nos ocurra. Ahora sólo queda imprimirla, cortarla –preferiblemente con un "cutter", para no hacer escalones–, y doblarla por las líneas que separan cada caja.



Organizar una Colección

Si en uno de nuestros proyectos hemos aprendido a realizar atractivas carátulas para nuestras cintas, en este vamos a organizar, por poner un ejemplo, nuestra colección de discos. Y quien dice de discos, dice de cualquier otra cosa que usted coleccione: libros, películas, programas, o lo que sea.

Se trata de crear una lista con todos nuestros discos ordenados, para luego realizar sobre ella las consultas que se nos antojen, además de poder realizar informes sobre los parámetros que hayamos utilizado en la lista. Para ello haremos uso como es natural, de una base de datos. De entre todas las que podemos encontrar en formato CD-ROM se encuentran "Approach" de Lotus –dentro de Lotus SmartSuite, programa ya comentado en esta revista– y "Access" de Microsoft –dentro de Microsoft Office, también comentado hace unos números–.

Antes de empezar con nuestro nuevo proyecto, vamos a repasar algunos de los conceptos básicos relacionados con las bases de datos. Una base de datos se compone de registros y de campos. Un registro son los datos asociados a un mismo objeto y constituyen las filas de una lista. Por el contrario, un campo es cada uno de los valores de los registros y constituyen las columnas de una lista. Por ejemplo, en una base de datos tipo agenda, un registro estaría constituido por cada uno de los campos asociados a una dato: el nombre, la dirección, el número de teléfono, etc.

Pues bien, vamos a comenzar la creación de nuestra base de datos utilizando, en principio, el programa de Lotus, más que nada por su sencillez de manejo. Al final, veremos cómo podemos llevar a cabo la misma tarea con Microsoft Access.



Lo primero que hacemos, ya dentro de "Approach", es seleccionar "Nuevo" dentro del menú "Archivo". El programa nos pedirá que asignemos un nombre y un formato a la nueva base de datos. El nombre puede ser, claro, el que queramos, como por ejemplo, "discos". En cuanto al formato, "Approach" puede trabajar con multitud de ellos, así que elegiremos el que nos sugiere, es decir, el formato DBF de DBASE IV.

Inmediatamente aparece la ventana de creación de una nueva base de datos. En ella especificaremos los campos que vamos a utilizar. Pensemos. Para ordenar nuestra colección de discos necesitamos introducir el nombre del artista/grupo, el título del disco, el formato –CD, LP, etc.–, el año de edición y ¿por qué no? la fecha de compra. Además, y como queremos ordenar cronológicamente nuestros discos, introduciremos otro campo más, al que llamaremos código, en el que reflejaremos las tres primeras letras del grupo, las dos últimas cifras del año de edición y otros dos números que nos servirán para ordenar los discos del mismo autor en el mismo año –es una idea–. Por supuesto, usted puede incluir los campos que le parezcan oportunos.



Pues bien, introduciremos el nombre de los campos, el tipo de datos –texto para código, artista/grupo, título y formato, numérico para año de edición y fecha para... fecha–.

El tamaño de cada campo debe adecuarse a nuestras necesidades así que los parámetros que se pueden ver en pantalla son sólo un ejemplo.





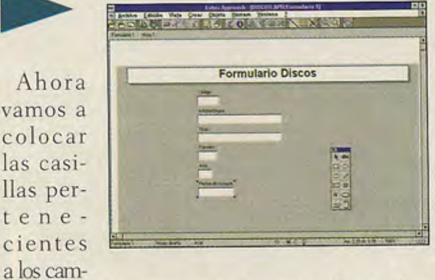
Una vez introducidos los datos referidos a los campos, pulsamos "Aceptar" y "Approach" nos presenta automáticamente la vista de la hoja 1 y el formulario 1. La hoja 1 es la lista donde aparecerán todos los registros, mientras que el formulario 1 será donde introduciremos los datos.



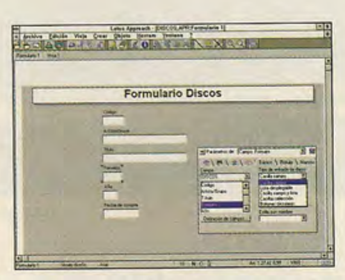


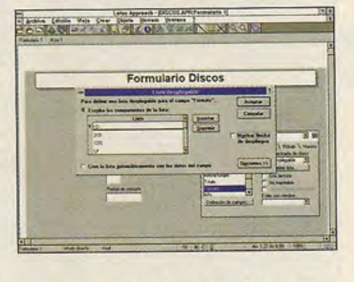
Podemos modificar a nuestro antojo el formulario para que nos resulte

más como el proceso de introducción de datos. Así que pulsaremos sobre el botón de diseño y lo primero que vamos a hacer es cambiar el rótulo del formulario. Para ello seleccionamos el botón de texto de la ventana flotante de diseño y pulsamos sobre la caja de texto para modificarla.



Ahora vamos a colocar las casillas pertenecientes a los campos de otra manera. Basta con pulsar sobre ellas y arrastrarlas. También podemos modificar su tamaño.

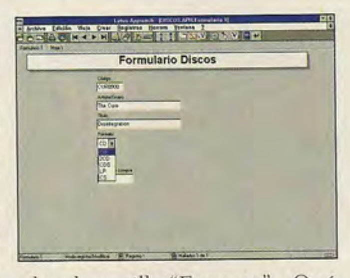


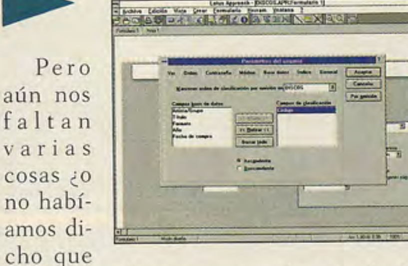


Para hacer aún más cómodo el proceso de introducción de datos, vamos a transformar alguna de las casillas de campo. Por ejemplo, podemos crear una lista desplegable a partir de la casilla formato. En la lista desplegable introduciremos las posibles opciones que tenemos para el campo "formato", por ejemplo, "CD", "2CD", "CDS" -CD single- "LP", "CS" –cassette–. Para hacer esto, pulsamos dos veces –en modo diseño– sobre la casilla "formato". Veremos una nueva ventana en la que podemos cambiar todos los parámetros del campo. En la casilla "tipo de entrada de datos", seleccionamos "Lista Desplegable". Al momento aparece otra ventana en la que podemos definir la lista. En ella introduciremos las opciones que deseemos.

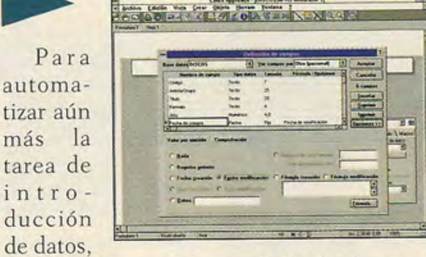


Comprobemos el resultado. Después de pulsar "Aceptar" en la ventana de definición de lista, pasamos a modo registro –con el botón de la barra de herramientas que refleja una serie de fichas–. Aquí es donde vamos a introducir nuestros primeros datos. Para ver si funciona la lista, pulsamos sobre la casilla "Formato". ¡Qué bien!, ahora no tenemos que teclear el formato cada vez que añadamos un registro, sino que basta con seleccionar una de las opciones que hemos añadido a la lista. Por supuesto, podemos agregar más listas desplegables para el campo año, por ejemplo.

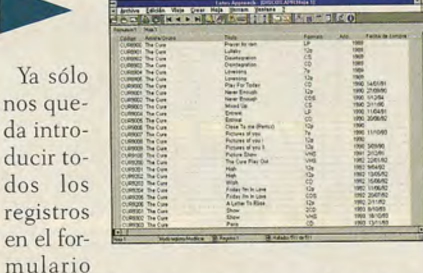




Pero aún nos faltan varias cosas ¿o no habíamos dicho que íbamos a ordenar nuestra colección de discos cronológicamente? Además, para eso hemos creado el campo "Código" ¿no es así? Pues lo que tenemos que hacer es decirle al programa que queremos ordenar nuestros registros según este campo. Para ello abrimos el menú "herramientas" y seleccionamos "Parámetros del usuario". En esta ventana elegimos el separador "Orden" y pulsamos el campo "Código" y luego el botón "Añadir". Ya hemos definido el orden en el que aparecerán nuestros datos en la lista.

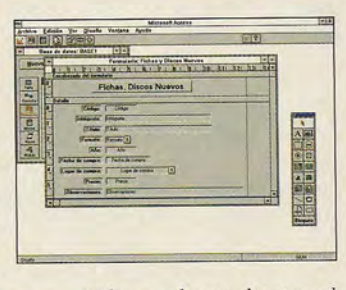


Para automatizar aún más la tarea de introducción de datos, podemos dar un valor predefinido al campo "fecha", para que muestre la fecha actual cada vez que compremos e introduzcamos un disco nuevo en nuestra base de datos. Esto se hace pulsando sobre el botón "Definición de Campos" de la ventana de parámetros en el modo diseño. Pasamos entonces a la primera ventana del programa, aquella en la que definimos los campos que tendría nuestra base de datos. En esta ventana seleccionamos el campo "fecha" y pulsamos el botón "Opciones", para luego verificar la casilla "Fecha de modificación". Así, la fecha actual aparecerá automáticamente en la casilla del campo "Fecha de compra" cada vez que introduzcamos un nuevo registro.



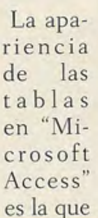
Ya sólo nos queda introducir todos los registros en el formulario –ármese de paciencia si su colección es grande– para conformar nuestra base de datos personal. Podemos ir echando un vistazo a la hoja 1 para ver con orgullo todos nuestros discos perfectamente ordenados. ¡Ah, y recuerde salvar su trabajo periódicamente!





Para crear la misma base de datos con "Microsoft Access" los pasos a seguir son prácticamente los mismos. Primero, definir los campos que vamos a utilizar, y luego diseñar el formulario.







La apariencia de las tablas en "Microsoft Access" es la que puede ver en pantalla, muy similar a la creada por "Lotus Approach".

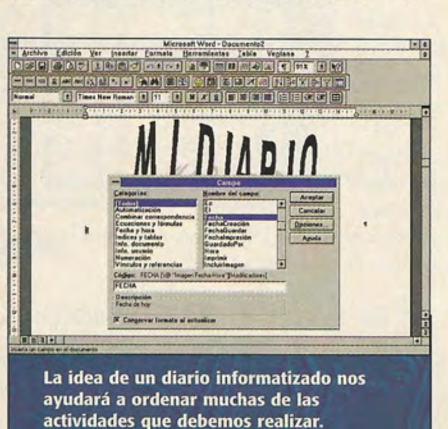
Y eso es todo. Bueno, en realidad no. Porque una de las máximas utilidades de las bases de datos es la posibilidad de crear informes, o resúmenes con sólo algunos datos que nosotros seleccionaremos. Pero eso se lo dejamos a usted y a su imaginación.

Más Ideas

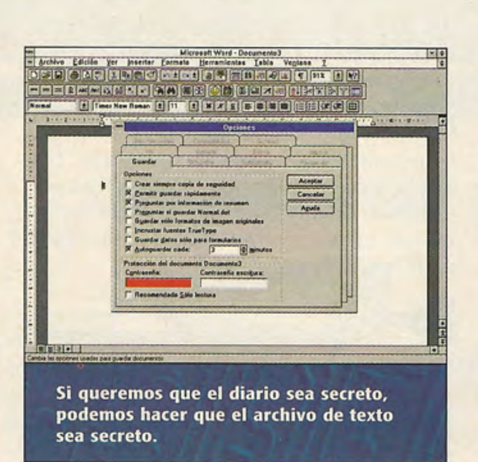
Ya hemos visto que con el software que tenemos en casa podemos hacer cosas prácticas, curiosas y divertidas. Las carátulas de las cintas grabadas impresionarán a sus amigos, las cartas "multimedia" dibujarán más de una sonrisa en el rostro de sus destinatarios y el archivo de discos le servirá para mantener ordenada su colección.

Pero podemos hacer muchísimas cosas más –seguro que a usted ya se le han ocurrido varias–. Por ejemplo ¿recuerda aquella serie de televisión en la que un precoz doctor en medicina acababa siempre los capítulos escribiendo un diario en su ordenador? Sin duda es una buena idea.

Para llevar a cabo la idea del diario informatizado podemos hacer uso, de nuevo, del procesador de textos "Microsoft Word". Como todas las anotaciones de los diarios comienzan con la fecha del día, podemos incluirla en el texto seleccionando "Campo" en el menú insertar. Luego seleccionamos el campo "Fecha" y ésta aparecerá automáticamente en la pantalla. Además, si queremos que nuestro diario sea secreto, podemos hacer el archivo de texto invisible, utilizando el administrador de archivos de Windows –seleccionar el archivo y pulsar en "propiedades" dentro del menú "Archivo", para luego verificar la casilla "Oculto"–. También podemos ponerle una contraseña al guardarlo, para que nosotros seamos los únicos que podamos leerlo.



La idea de un diario informatizado nos ayudará a ordenar muchas de las actividades que debemos realizar.


Si queremos que el diario sea secreto, podemos hacer que el archivo de texto sea secreto.

¿No le ha pasado alguna vez que ha tenido que explicarle a alguien cómo se hace algo en Windows y se ha hecho un lío? Al final, su amigo ha terminado por aburrirse y no se ha enterado de nada. Para estos casos, podemos recurrir a un programa llamado "ScreenCam" de Lotus, que se encuentra en el CD-ROM "Lotus SmartSuite". Con este programa es posible grabar en tiempo real todo lo que ocurre en la pantalla de su ordenador con sólo pulsar un par de botones. Además, es posible incluir comentarios mediante un micrófono. Luego, el fichero ejecutable resultante se puede entregar a cualquier persona para que lo vea en su ordenador sin necesidad de tener instalado el citado "ScreenCam".



Gracias a "ScreenCam" podremos enseñar a nuestros amigos el funcionamiento de Windows.

También podemos jugar con el sonido en nuestro ordenador doméstico. Basta con disponer de una unidad de CD-ROM conectada a una buena tarje-



Jugar con el sonido de nuestro ordenador nos reportará muchos momentos de diversión.

ta de sonido y un programa de edición de ficheros de onda. Como por ejemplo el programa "WaveStudio" que se entrega en el CD de "Creative Labs" junto con sus tarjetas de sonido. Con esta aplicación es posible grabar digitalmente partes de un CD Audio para luego añadirles efectos, voces, unirlas a otros ficheros de onda, etc. Es sumamente divertido y se obtienen resultados la mar de sorprendentes.

Y si hablamos de sonido, también podemos hablar de imagen, porque nuestros equipos multimedia están perfectamente preparados para trabajar con todo tipo de imagen digital. Los programas que podemos utilizar en este caso, por poner un ejemplo, pueden ser "Picture Publisher" de Micro-



Muchos de los equipos multimedia están perfectamente preparados para trabajar con todo tipo de imagen digital.

grafx o "Photoshop" de Adobe, ambos en formato CD-ROM. Con estos programas podemos hacer prácticamente cualquier cosa con nuestras imágenes. Imágenes que podemos adquirir con escáneres, cámaras digitales o extraerlas de nuestros CD-ROM o Photo-CD.

Y eso es todo. O al menos es lo que a nosotros se nos ha ocurrido realizar con los elementos, equipos y programas que disponemos. Esperamos que estas ideas le sirvan para sacar provecho a su ordenador doméstico, ya que, como ha podido ver, las posibilidades son prácticamente infinitas. Tan sólo hacen falta algunos programas y un poco de imaginación. Seguro que a usted no le faltan ninguna de estas dos cosas.

En el Corazón de África

Safari

WINDOWS
Medio

PROS

Imágenes asombrosas, un sonido excelente y un diseño claro.

CONTRAS

Mal rendimiento del vídeo.

TOTAL 

Explorar *Safari* de Medio es como entrar en un documental sobre la naturaleza de la sabana africana. Esta aventura audiovisual explora en profundidad el corazón de las llanuras del Serengeti, hogar de la tribu Masai Mara en el África Oriental. Su increíble fotografía, los maravillosos sonidos del lugar y sus hermosos vídeos, a veces algo violentos, lo convierten en una experiencia multimedia a ser tenida en cuenta.

El elegante y sencillo interfaz de Safari incluye un retrato en pantalla completa del rey de los animales, rodeado por una serie de botones que le llevarán a los viajes organizados, vídeos, colecciones de fotografías, etc. Lo mejor es empezar por el Resumen, una introducción de 5 minutos realizada por el periodista y fotógrafo Jonathan Scott. La narración de Scott está bien sincronizada con un pase de diapositivas de sus excelentes fotografías de la región. Después del resumen, podrá explorar como quiera. Los vídeos son fascinantes, aunque algunos de ellos son brutalmente duros en su representación de la vida depredadora. Por ejemplo, en un vídeo aparece un grupo de perros salvajes sacando a un jadeante cervatillo del río, que después devoran en la misma orilla. Los adultos que quieran compartir este título con sus hijos deberán tener en cuenta que *Safari* no es «El Rey León».

Otra sección fascinante a explorar es la de Sonidos de la Galería de Vistas del programa. Aquí encontrará muchos y diferentes tipos de sonidos: cebras rebuznando, babuinos chillando, una

EL LIBRO DE LA SELVA: *SAFARI* REVELA LA BELLEZA DE ÁFRICA



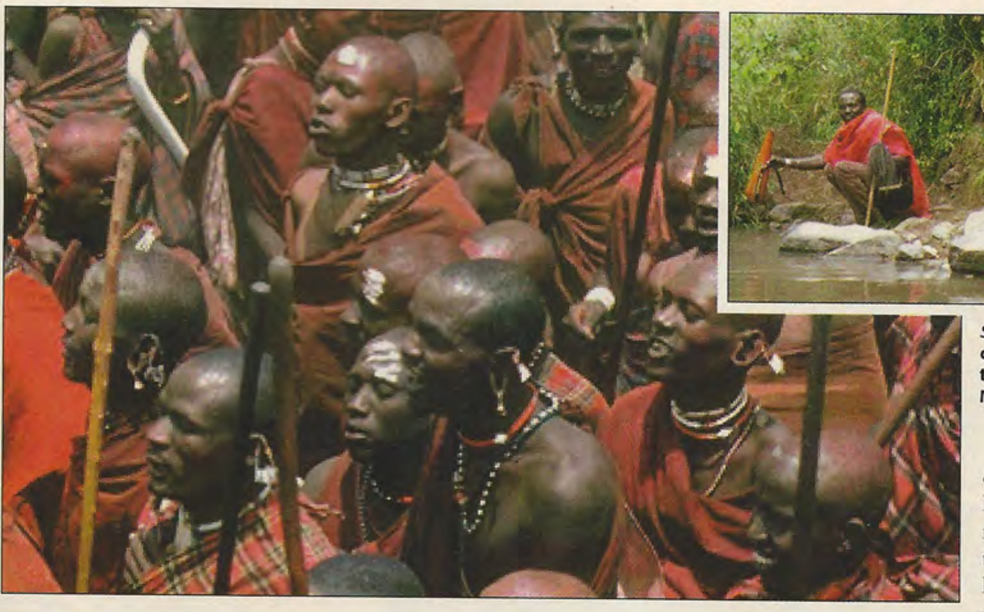
Este autoritario y atento felino guarda el interfaz de *Safari* de Medio. Los botones cuadrados que rodean al gran felino representan los diversos caminos que puede explorar para conocer más cosas sobre las llanuras del Serengeti y sobre la tribu de los Masai Mara.

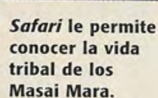


La sección Sobre el Safari muestra un mapa lleno de puntos calientes que puede utilizar para ampliar áreas y explorarlas. Por ejemplo, pulse el punto rojo sobre Oxbow Lake...



...y llegará allí. Desde esta pantalla puede mover el cursor para descubrir otras vistas del lugar.







***Safari* le permite conocer la vida tribal de los Masai Mara.**

canción de hoguera de los miembros de la tribu Masai, un león y una leona apareándose y el canto del pájaro King Fisher rayado. El rango emocional de este segmento pasa rápidamente de asombroso a terrorífico, y de vuelta otra vez.

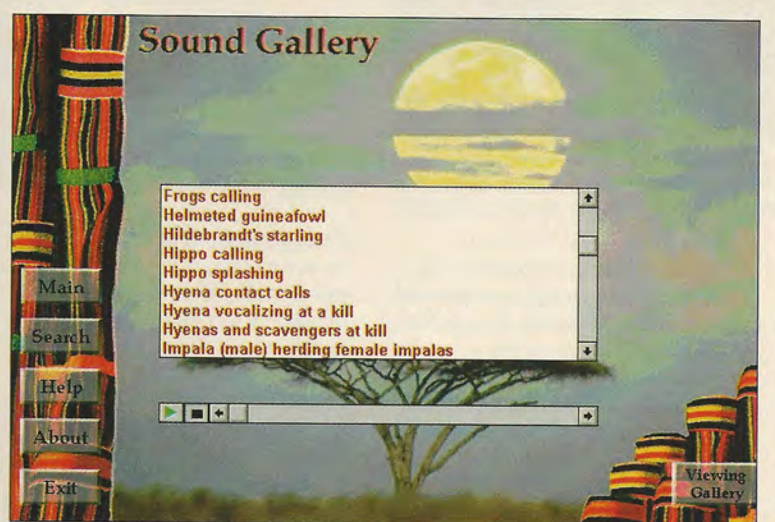
Pase a la sección Sobre el Safari y verá un mapa de la región con puntos calientes, sobre los que puede pulsar para visitar otras zonas de interés. Los Viajes Organizados ofrecen una visión profunda de varios temas: pájaros, hervíboros, migración, perros salvajes, el futuro, etc. De particular interés son las secciones sobre la Tribu Masai y la Caza; ésta última muestra una espantosa, pero instructiva, secuencia fotográfica de una leona y sus hijas acechando y matando a un búfalo.

La Guía de Campo ofrece información detallada de más de 50 animales y 50 pájaros, cada uno de ellos con su propia pantalla de texto, donde se describe su tamaño, forma, periodo de vida, rituales de apareamiento, hábitos de reproducción, alimentación, etc. Las fotografías aparecerán automáticamente mientras se desplaza por el texto. Y para esos turistas de sofá que deseen capturar a Chita en su lente telescópica, *Safari* incluye una sección con consejos y trucos fotográficos del mismo Scott.

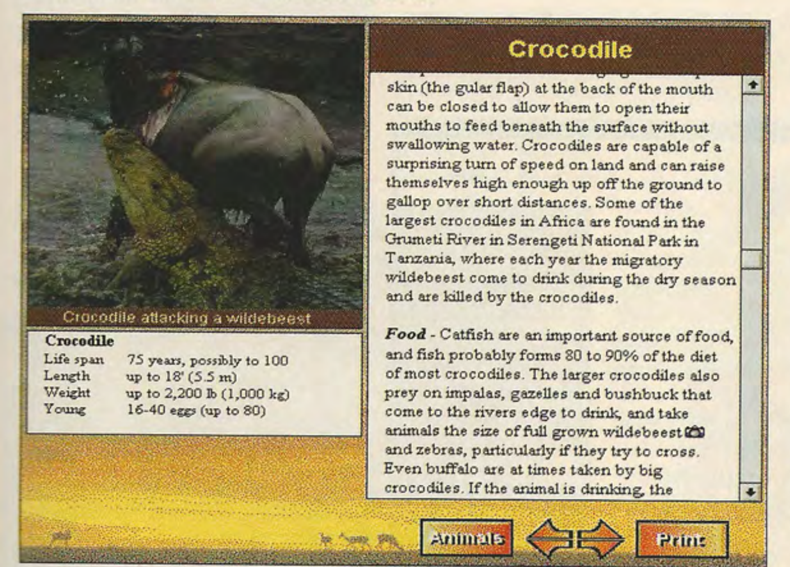
Aunque la calidad de producción de *Safari* consigue la máxima puntuación, no puedo decir lo mismo sobre su funcionamiento. Tuve algunos problemas con el sonido y la imagen, y mi sistema se bloqueaba cada vez que intentaba ampliar el vídeo a pantalla completa.

A pesar de estos problemillas, *Safari* es muy bueno en cuanto a utilidad de información y excelente uso del medio. Invierta un poco de tiempo con este programa y se encontrará inmerso en las vistas y sonidos de una de las últimas regiones menos exploradas del planeta.

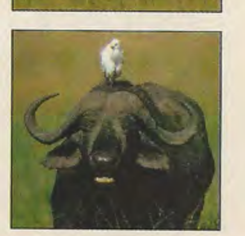
– *Lance Elko*



Los sonidos de los animales en su habitat natural hacen de la Galería de Sonidos una de las características más asombrosas de *Safari*.



En la Guía de Campo, aprendemos que los cocodrilos pueden tener hasta 5 metros y medio de longitud y que pueden acabar rápidamente con cualquier animal que se encuentre cerca del agua...









Las brillantes imágenes de animales salvajes del periodista y fotógrafo Jonathan Scott son una parte importante del atractivo de *Safari*.

Belleza Interior

El Cuerpo Humano

WINDOWS

Innova Multimedia

PROS

Recomendado a los estudiantes y estudiosos del tema.

CONTRAS

Abusivo predominio de las definiciones sobre las explicaciones.

TOTAL ●●●●

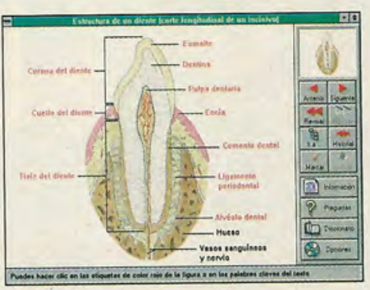
Desde el principio de los tiempos, el estudio del cuerpo humano ha fascinado a los investigadores de todas las épocas. Este interés parece haberse extendido hasta el mundo de los ordenadores, donde los programas de consulta basados en la anatomía humana constituyen uno de los géneros más abundantes. El Cuerpo Humano es, sin duda, una de las estrellas de la nueva colección de programas educativos creados por el grupo de programación español Innova Multimedia. Lejos de ofrecer al usuario un potente producto multimedia, esta enciclopedia se desmarca de las tendencias actuales presentando una especie de diccionario anatómico que cubre todos los elementos importantes de la arquitectura humana. Los aspectos sensoriales quedan reducidos a una serie de imágenes interactivas y animaciones hechas a mano, eliminándose todo tipo de vídeos, fotografías y efectos sonoros que habrían amenizado la consulta. Todos los esfuerzos de Innova se han visto encaminados a presentar un producto completo, compacto y de fácil manejo, gracias a la inclusión de un cómodo interfaz que permite la manipulación de la información de varias maneras diferentes. La base de datos está organizada en forma de árboles descendentes, donde cada tema se divide en diversos capítulos que a su vez se bifurcan en varios apartados. Las cuatro unidades temáticas principales son: El Cuerpo Humano, las Funciones de Nutrición, las Funciones de Relación y las Funciones de Reproducción. Es posible acceder a cada capítulo en particular, seguir un curso descendente, recuperar los últimos temas tratados gracias al historial, o incluso marcar distintos capítulos para efectuar un recorrido planificado. Estas marcas se pueden grabar en el disco duro y así acceder a ellas en cualquier momento. Tampoco podemos olvidarnos del diccionario interactivo, indispensable para localizar cualquier dato de forma instantánea. La parte más interesante del programa tiene que ver con la sección Preguntas, donde se esconde un verdadero examinador de conocimientos.

Al acceder a este apartado, el programa somete al usuario a una serie de preguntas gráficas, en las que hay que colocar en el lugar correcto el nombre de cada uno de los elementos que muestra un determinado dibujo. Las preguntas descriptivas (más de 1.500), le invitan a adivinar el elemento relacionado con una determinada definición. Un marcador con el porcentaje de aciertos y el tiempo utilizado para responder convertirán el examen en un adictivo juego de superación.

Como únicos elementos negativos, sobresalen el abusivo predominio de las definiciones sobre las explicaciones, así como la imposibilidad de imprimir los textos.

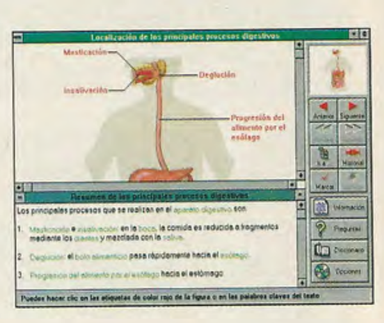
Si usted es capaz de no dejarse influir por la vorágine de gráficos ostentosos y elementos musicales de que hacen gala casi todos las obras de consulta actuales, en ésta encontrará un producto nada espectacular, pero que le permitirá profundizar a su ritmo en un tema tan apasionante como es el la anatomía humana.

– *Juan Antonio Pascual*

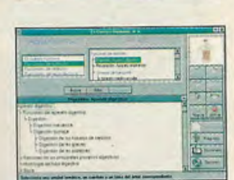


Los gráficos realizados a mano son de una gran calidad.

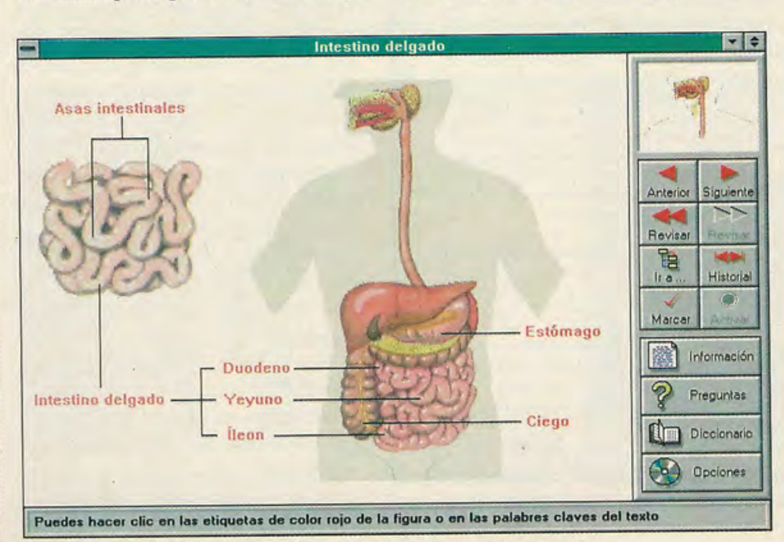




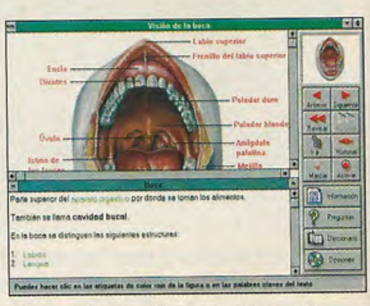




Es posible marcar los temas y guardarlos en disco, para un estudio posterior.



El programa ofrece más de 1.500 temas de anatomía y fisiología.



Mediante la opción Preguntas usted puede evaluar sus conocimientos.

El CD Presidencial

Campaigns, Candidates & The Presidency

Windows/Mac

Compton's New Media

PROS

Un título fácil de utilizar que cuenta con buenas fotografías y vídeos multimedia.

CONTRAS

Desigual calidad de la información y con frecuencia incompleta.

TOTAL 

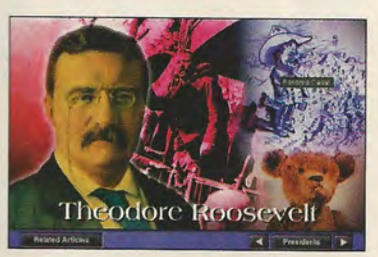
Una presidencia fuerte sigue siendo la clave del sistema americano" dice Arthur M. Schlesinger en Campaings, *Candidates & The Presidency* de Compton. Probablemente esa es la razón por la que éste es un tema que despierta una enorme interés entre los aficionados a la historia. Si usted es uno de ellos, y le divierte consultar este tipo de datos, –excesivamente simplificados como últimamente parece ser común en los CDs de divulgación–, este CD-ROM está hecho a su medida.

La sección Campañas le ofrece varias formas de acceder a su biblioteca presidencial. Puede pasear por una Galería de Cuadros y Fotografías recogiendo la poca información que aparece de cada uno de ellos; pasar cronológicamente por una campaña, con breves resúmenes de importantes controversias; jugar una partida de Trivial; o disfrutar de los vídeos y sonidos de los presidentes modernos.



Campaings, Candidates & The Presidency **está lleno de los datos e imágenes de los 42 hombres que ocuparon la presidencia desde 1789, desde aquellos que nunca mintieron, a los que simplemente insistían en que nunca lo harían...**

El problema principal está en que para poder aprovechar este título deberá saber primero algo de historia. Por ejemplo, supongamos que está investigando sobre el presidente Kennedy y pulsa sobre "Peace Corps" (grupo de ayuda social compuesto por voluntarios). Aparecerá una bonita narración leída por un actor, así como una fotografía sin pie de foto de un cuarentón vestido de traje. ¿Quién es? Dése una palmada en la espalda si reconoce al Sargento Shriver, el cuñado de Kennedy, y principal encargado de Peace Corps. Bien, supongamos que está interesado en saber por qué la confrontación de 1960 entre Kennedy y Nixon fue tan especial. Escuchará una narración explicando las sospechosas papeletas de votación encontradas en Cook County, Illinois, donde gobernaba un tal Alcalde Daley. Para entender el significado de este hecho, deberá saber algo sobre el Chicago de la época de Daley y sobre su posición en la máquina política democrática.



En la Galería verá el Canal de Panamá, un predicador y un osito de peluche... Al pulsar sobre esta fotografía oirá la relación de Roosevelt con el Canal.



Al pulsar una fotografía de este conjunto de "personajes" se abrirá un ensayo multimedia de dicha persona.

Desgraciadamente, no sacará de aquí esta información.

Y si quiere ponerse serio, podrá ver cientos de artículos sobre diversos temas que van desde el Abolicionismo a la Conferencia de Yalta. Como suele pasar con las publicaciones de Compton´s, la calidad de los artículos suele ser bastante desigual. El artículo del historiador Schlesinger sobre la Presidencia Imperial es una joya. (El CD-ROM se basa parcialmente en un libro que él editó llamado *Running for President, The Candidates and Their Images*). Sin embargo, el artículo sobre la esclavitud es otro asunto. Aunque encontrará un registro paso a paso de los intentos del Congreso por alcanzar un compromiso en el que estuvieran de acuerdo todos los estados, jamás descubrirá nada sobre las personas que fueron esclavizados o por qué algunas regiones de Estados Unidos tenían economías basadas en la esclavitud y otras no.

En pocas palabras, *Campaigns, Candidates & The Presidency* se incorpora a las filas de los CD-ROMs sobre presidentes americanos que no destacan por ningún detalle especial.

– *Janet Podell*



En la Cronología, William Henry Harrison, "el candidato del pueblo" vence al apoyado Martin Van Buren en las elecciones de 1840.



En las actuaciones de los Medios verá a Ronald Reagan explicando por qué se le llamaba "El Gran Comunicador".

Una Carrera Completa

Microsoft Complete Interactive Guide to Baseball - 1995 Edition

WINDOWS

Microsoft

PROS

Su gran profundidad y su agradable diseño convierten a este producto en la Biblia del béisbol de los CD-ROMs de divulgación.

CONTRAS

Ningún índice de búsqueda.

TOTAL ●●●●●

La huelga de béisbol de 1994-95 ya es historia, pero los daños que ésta ha producido aún son palpables. En los estadios las multitudes son menores y muchos de sus más fieles seguidores siguen disgustados. Si usted es un aficionado al béisbol y se siente como un amante abandonado, hágase un favor, consiga la Edición 1995 de *Complete Interactive Guide to Baseball* de Microsoft. Este CD-ROM le ofrece todo lo que querría saber sobre el béisbol: su historia, sus jugadores, equipos, récords y los estadios.

La Edición de 1995 es aún mejor que el título con el que debutó Microsoft el año pasado. Hay áreas adicionales a explorar, más de 60 vídeos, cientos de opciones de sonido, características especiales para los jugadores de la liga fantasía y rotisserie, y muchas cosas más.

Baseball 95 esconde su tesoro de información detrás de un interfaz limpio y fácil. El menú principal incluye ocho grandes iconos con un diseño similar al de las colecciones de cromos, una para cada sección del CD-ROM. Navegar por el programa es fácil; además, los miles de enlaces de hipertexto existentes entre las diversas secciones, las tablas estadísticas, biografías de los jugadores y los elementos multimedia hacen de Baseball 95 un maravilloso y nostálgico viaje con el que podrá disfrutar muchas horas. Demos ahora una vuelta por el programa para ver cómo funciona.

Empiezo pulsando el icono Jugadores del menú principal; pulso el botón Seleccionar Jugador y tecleo "Steve Carlton" en una ventana de texto. El CD-ROM me muestra una fotografía del cuatro veces ganador del premio Cy Young Award junto con información personal, una biografía larga y bien escrita así como algunas anécdotas interesantes (por ejemplo, su apodo de joven era "Ichabod" por su larguirucho aspecto). Mientras me desplazo por el artículo aparecen nuevas fotografías en una ventana a la izquierda, incluida una fotografía tomada el año pasado durante su discurso de agradecimiento por su incorporación al "Hall" de la Fama. Pulso una vez sobre el botón Estadísticas del Jugador y se abre un resumen anual de la carrera de 23 años de este jugador zurdo.

Volviendo a su biografía se ve que ganó más partidos que ningún otro zurdo, salvo Warren Spahn, el as de los Milwaukee Braves. Pulso una vez sobre el nombre de Spanh y se abre su biografía. Veo que ganó dos veces a los Yanquees durante el campeonato World Series del 85. Pulso sobre la frase 1958 World Series y ¡bingo! Estoy en la sección Almanaque, un tratamiento año por año de cada temporada desde el año 1884. Me fijo en que los Yanquees ganaron el campeonato, por cuatro partidos a tres, y que éste fue el último campeonato mundial de su legendario presidente Casey Stengel.

Paso a la biografía de Casey y busco "Stengelismos" –como Yogi Berra, Stengel era famoso por su forma de hablar–. Una frase en particular me llama la atención, "Ahora, consideremos a Ty Cobb, quien en el momento presente está muerto...". Curioso por saber cómo *Baseball* 95 maneja la información del arisco Cobb; paso a su biografía y pulso sobre el icono de sonido. Escucho 20 segundos del lento acento de Georgia de Cobb hablando sobre cómo creaba oportunidades durante los partidos. Su biografía está llena de cosas fascinantes sobre sus increíbles logros pero no se mencionan para nada las oscuras historias de su vida personal.

Tras salir de las biografías de los jugadores, decido comprobar una nueva característica de la Edición de 1995, los Estadios. Con esta opción podrá ver una lista de los 28 estadios de la liga mayor, un gráfico de los asientos, y hasta dar una vuelta por clásicos estadios del pasado como The Polo Grounds, Ebbets Field y Comiskey Park. Puede hasta pulsar sobre el calendario de partidos del 95, aunque por desgracia no es correcto porque la liga fue modificada debido al tardío inicio de la temporada.

El botón Servicios de la Ciudad de la pantalla Estadios abre un tesoro de información útil: cómo conseguir entradas; mapas de la ciudad y direcciones del tráfico; información sobre el transporte público así como sobre las tiendas de souvenirs y de comida de los estadios. También verá información sobre los hoteles,



En la edición 95 de *Microsoft Baseball* abunda el formato vídeo. En éste muestra a Babe Ruth en 1947 durante su discurso de despedida en el Yankee Stadium.

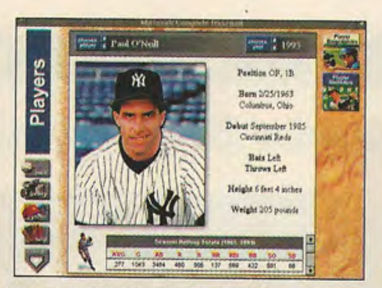


¿Planea viajar a San Francisco? Deténgase en el fresquito Candlestick Park, hogar de los Giants. *Baseball '95* le da información sobre la capacidad del estadio, los hoteles y restaurantes cercanos, los parques y todo tipo de información local.





La sección del Almanaque ofrece un resumen de las cosas más destacadas de cada temporada, desde 1884. Para información más detallada, como MVP (Most Valuable Players), Rookies del Año o detalles de las Series Mundiales, pulse los botones de la zona derecha de la pantalla.



En la sección Jugadores verá un perfil personal de cada jugador, su biografía y estadísticas de la temporada.



Rápido, ¿quién tiene la mejor media de bateo? (Respuesta: Ty Cobb, que consiguió .366 en 24 temporadas). El botón Elegir Estadística le permite seleccionar cualquiera de las 23 categorías estadísticas.





Una nueva característica de la Edición del 95 ofrece información sobre los 28 estadios principales de liga; desde gráficos de los asientos a restaurantes y consejos de aparcamiento.



En la sección Equipos puede explorar la historia de un club de béisbol, las estadísticas de uno de sus jugadores o del equipo completo, así como sus clasificaciones y líderes.



La sección Crónicas divide la historia del béisbol en nueve épocas diferentes, con fascinantes anécdotas e historias, así como "el mejor jugador de béisbol" según el *New York Times.*



Para recibir la información más actual en cuanto a puntuaciones y estadísticas, puede suscribirse al servicio "on-line" de Baseball Daily de Microsoft.



La sección del Trivial le ofrece una forma de evaluar sus conocimientos sobre el béisbol.

restaurantes, museos, parques, zoológicos, etc., convirtiéndose en una herramienta perfecta para aquellos que quieran planear sus vacaciones durante los partidos de liga.

Para saber más cosas sobre la temporada actual, abro el Baseball Daily, un servicio "on-line". Esta pantalla tipo periódico ofrece información dos veces al día sobre las últimas noticias: emparejamientos de lanzadores, hora de comienzo de los partidos, puntuaciones, estadísticas y clasificación. Una nueva característica es un archivo ASCI de las estadísticas de los jugadores actuales hasta el último partido jugado.

Finalmente, decido comprobar mis conocimientos sobre el béisbol a través de un cuestionario tipo Trivial. El programa consta de una serie de preguntas de elección múltiple y la puntuación aparece indicada como una media de bateo (una respuesta correcta es un golpe, una respuesta incorrecta es Out). Además, conseguí batear .667 en el partido de Calentamiento (que me ofrecía tres opciones por pregunta), y sólo .400 en el Desafío All Stars (que me ofrecía una sola opción).

De hecho, lo único que no incluye Microsoft Complete Baseball 95 es un índice de búsqueda. Sin embargo, éste podría resultar superfluo porque las herramientas de navegación han sido tan limpiamente diseñadas que le llevarán a encontrar cualquier dato fácilmente. Los aficionados al béisbol no tienen que seguir buscando. Si quieren tener la obra de referencia definitiva de este gran deporte, aquí la tienen.

– Lance Elko

Kilómetros de Carretera

Automap Road Atlas 4.0

WINDOWS

Microsoft

PROS

La guía de viajes por carretera más amplia y flexible.

CONTRAS

El interfaz no es siempre intuitivo y los trazados del mapa son lentos.

TOTAL ● ● ● ● ●

Seguro que planea viajar por los EE.UU., en su Chevrolet. Si es así, quizá quiera acercarse primero a la tienda de software más próxima y comprar el *Automap Road Atlas 4.0* de Microsoft. Esta útil herramienta le permite ver las rutas más cortas, las más rápidas y las mejores para viajar a cualquier punto de los EE.UU., así como a los principales destinos de Canadá y México. Vale la pena por el dinero que se ahorrará sólo en gasolina.

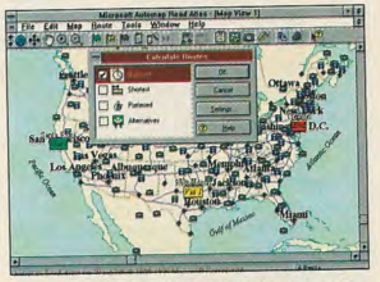
Digamos que quiere hacer un viaje de Sacramento a Atlanta, con una escala en Denver para visitar a su tía Margaret y otra en Memphis para visitar a Elvis en Graceland. El Mago de la Ruta de *Automap* le guiará a través de un proceso de 8 pasos y le pedirá que indique su punto de partida, destino, las paradas que quiere hacer durante el camino, cuánto tiempo quiere conducir cada día, etc. Puede pedirle al programa que le dé la ruta más rápida entre dos puntos o pedirle una ruta más panorámica. Si está interesado en un viaje de placer, Automap le informará de las atracciones y puntos de interés de la ruta planeada, el kilometraje exacto entre todos los puntos del camino, los lugares donde probablemente querrá repostar, las áreas de descanso y muchas cosas más. Cuando haya planeado el viaje perfecto, podrá guardarlo e imprimir un itinerario de texto con los nombres de las carreteras o un mapa de la ruta principal. *Automap* es asombrosamente rápido en calcular las rutas de viaje, independientemente de qué parámetros elija.

Automap le permitirá seleccionar la información que quiere ver a medida que planea su itinerario.

Aunque el Mago de la Ruta es el meollo de este CD-ROM, aquí hay muchas más cosas. Puede acceder a una gran variedad de información sobre los estados y regiones, como por ejemplo al nombre del pájaro o flor del estado, así como a datos sobre su clima, terreno, demografía, étnias y muchas cosas más, con sólo pulsar el icono "i" del mapa. Puede también conseguir información sobre los bosques, lugares históricos y más de 300 centros de esquí, o ver más de 1100 fotografías de montañas, centros históricos, etc.



***Automap* me dice que puedo hacer este viaje en menos de siete días. El itinerario es muy detallado e incluye las autopistas estatales, kilometrajes, distancias y paradas nocturnas.**



Planee su viaje colocando iconos (como el de Inicio y Final) sobre el mapa. Aquí he pedido la ruta más rápida entre Santa Rosa, California, y Philadelphia, con un desvío a Richardson, Texas.

Los posibles guerreros de la carretera también pueden comprobar las listas de límites de velocidad, requisitos de cinturón de seguridad y leyes de seguros de automóviles de cada estado; además de los números de teléfono de información sobre el estado de las carreteras y oficinas de turismo, *Automap* incluye también números de teléfono gratuitos de más de 50 cadenas de hoteles y de más de 20 agencias de alquiler de coches, así como muchas opciones para adaptar el programa a sus necesidades.

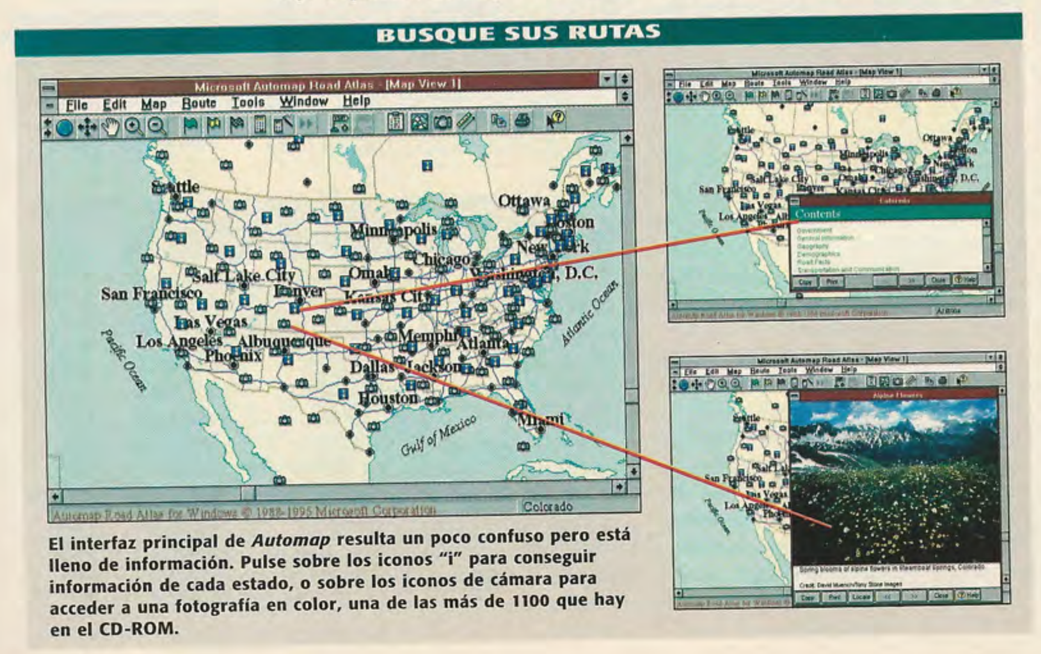
Sin embargo, llegar a todos estos detalles le costará trabajo. Por ejemplo, hay por lo menos tres formas de acceder al Mago de la Ruta. En varias ocasiones tuve que retroceder y empezar de nuevo para llegar a otro punto del programa. Es fácil perderse entre las docenas de iconos de *Automap* o sentirse agobiado por la cantidad de información que ofrece el programa.

Otro problema: los trazados del mapa de pantalla son también lentos, y, lo que es aún peor, el programa redibujará la pantalla completa ante la más mínima provocación, cada vez que cambie el tamaño, haga un zoom o cambie los datos.

Aparte de este pequeño problema, *Automap 4.0* es un compañero de "pre-viaje" excelente. De hecho, quizá se vea repitiéndose a sí mismo que no se puede llevar a su PC de viaje.

– Lance Elko

BUSQUE SUS RUTAS



El interfaz principal de *Automap* resulta un poco confuso pero está lleno de información. Pulse sobre los iconos "i" para conseguir información de cada estado, o sobre los iconos de cámara para acceder a una fotografía en color, una de las más de 1100 que hay en el CD-ROM.

Razas Caninas

Enciclopedia de los Perros

WINDOWS

BSI Multimedia/Anaya Multimedia

PROS

La facilidad con que podemos conocer casi doscientas razas y la calidad de las fotografías.

CONTRAS

Los textos son muy escuetos. La música es horrenda.

TOTAL






Ya hemos comentado en estas páginas enciclopedias multimedia de insectos, fauna marina, animales salvajes, especies en extinción, y ya comenzábamos a preguntarnos: pero bueno ¿y qué hay de los perros, de los mejores amigos del hombre?, ¿es qué nadie se acuerda de ellos? Parece mentira que hallamos tenido que esperar tanto tiempo para disfrutar de un programa sobre los perros. Pero por fin Anaya Multimedia, experta en estos temas, ha decidido responder a esta espera con una estupenda obra de consulta, en la que la gran capacidad de almacenamiento del CD-ROM ha sido aprovechada al máximo para ofrecernos todo lo que hay que saber sobre más de 194 razas distintas, su historia, alimentación, cuidados, educación y muchas cosas más que ahora pasamos a contarles.



El sistema de navegación por el programa es muy sencillo, y permite acceder a toda la información mediante iconos que ofrecen un diseño tan simpático como funcional.

Nada más entrar en la pantalla inicial del programa nos damos cuenta de dos cosas: primera, la música de fondo es insoportablemente mala por lo que procedemos a desconectarla y segundo, esta misma acción y todo el movimiento a través de los menús se hace de una forma sencilla y práctica gracias al ratón y a unos iconos de diseño un tanto desenfadado pero práctico.

En la sección de razas, se puede acceder al can que estemos buscando por cuatro caminos: orden alfabético, por grupos de utilidad, por grupos de concurso y por criterios de selección múltiple (sin duda, la más recomendable, pues contiene todas las razas, 194). Las fichas son muy completas: junto a una foto de gran calidad aparecen datos como el nombre normal y el vernáculo, el país de origen, las medidas y el peso, y una ventana de texto clasificado en varios temas: descripción, historia, utilidad, carácter, cuidados y una serie de pros y contras. Respecto a la parte gráfica, todas las razas disponen de un número variable de fotos excelentemente digitalizadas que pueden visionarse a pantalla completa sin perder un ápice de definición gracias al empleo de la alta resolución. Algunas razas disponen también de un vídeo, caracterizado por dar una buena calidad de imagen, aunque si se selecciona a pantalla completa pierde algo de claridad y fluidez. En cuanto a los textos, son tal vez excesivamente cortos y poco profundos, pues la obra va más destinada al público en general que a los profesionales, aunque no puede ser en absoluto desdeñada por estos, ya que es una forma de tener ordenadas en muy poco espacio y con una gran comodidad de acceso las razas más importantes. Y, además, con la posibilidad de imprimir tanto textos como fotos.

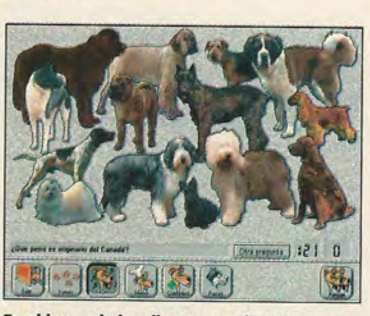
En el Gran Libro de los cuidados, podemos encontrar datos muy interesantes. Los orígenes, la historia y las distintas clasificaciones de razas, si le conviene tener un perro y cuál elegir, los cuidados básicos, la alimentación, la salud, el adiestramiento y educación, exposiciones, actividades deportivas, responsabilidades civiles, seguros y cómo entrar en una competición. Como en el caso de las fichas, los textos son muy escuetos pero claros y dan información más que suficiente para que nos desenvolvamos sin ningún problema con nuestra mascota. Desde el texto, se puede ir accediendo a miles de fotos, vídeos e hipertextos que ofrecen una definición más detallada de los términos.

Para divertirse, hay dos juegos interactivos; siluetas (en el que se nos reta a acertar entre varias fotos) y parejas (hay que encontrar el lugar tras el que se ocultan los pares iguales). En cuanto al sonido, al acceder a una ficha, una voz bastante graciosa nos da una descripción. Así pues, debido a la sencillez de los textos, no se puede considerar a este programa como la definitiva obra de consulta sobre los perros, pero sí es absolutamente recomendable para los no expertos que deseen aprender las muchas maravillas que nos proporcionan estos magníficos animales.

– Anselmo Trejo



Los vídeos nos muestran diversos temas: competiciones, adiestramiento, etc.



En el juego de las siluetas nos divertiremos y aprenderemos bastante sobre las razas.



Cada ficha contiene numerosas fotografías que muestran los modelos tipo.



Las fotografías poseen una calidad de resolución muy buena y pueden contemplarse a pantalla completa.



Aparecen hasta razas tan extrañas como el perro chino crestado.

Fútbol Total

Football Encyclopedia 1930-1994

WINDOWS/MAC

Matra Hachette Multimedia.

PROS

Calidad de información, gráficos, divertido.

CONTRAS

Falta tecnología multimedia.

TOTAL  



Los equipos salen hermanados al campo. La lucha en el mismo será feroz.

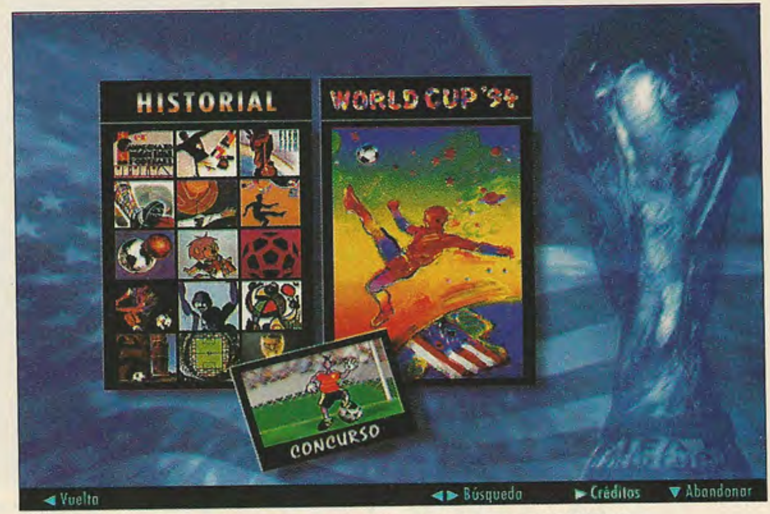


Uno de los mejores delanteros que ha tenido el Barcelona: Romario

Probablemente piense que *Football Encyclopedia* es otro simulador de fútbol más, pero no es así. Su espíritu responde al concepto de enciclopedia, abarcando la Historia de las Copas del Mundo, desde Uruguay 34 hasta USA 94. En ella podrá investigar la trayectoria de Pelé, a lo largo de sus cuatro Mundiales, o la fascinación del "fútbol total" de la Naranja Mecánica con Johan Cruyff. Tendrá oportunidad de averiguar cualquier dato o anécdota que necesite sobre jugadores, partidos, goles, selecciones o árbitros.

Al arrancar el programa nos encontramos con el menú principal en el que se nos ofrecen tres posibilidades. En primer lugar el Historial de las Copas del Mundo desde el nacimiento de la FIFA, en 1904 en París, hasta Italia 90. En segundo lugar la Copa del Mundo de USA 94, que merece un lugar aparte por ser la última. Y por último un gracioso concurso en forma de lanzamientos de penalti, en el cual, cuando crea saberlo todo, podrá poner a prueba sus conocimientos.

La navegación por el programa es sencilla. Se va accediendo a los diferentes Mundiales a través del cartel oficial del mismo. Una vez elegido el Mundial se pasa a una pantalla en la que podemos buscar información a través de selecciones nacionales, partidos jugados, los cracks de todos los tiempos, el ganador copero o bien una breve información general del Mundial en forma de Diaporamas (una sucesión de fotografías de los momentos estelares del torneo narrados por una voz).



Pantalla principal del programa nos descubre toda la magia del fútbol.



Un concurso pondrá a prueba nuestra habilidad goleadora.

Puesto que de un trabajo enciclopédico se trata, quizá habría tenido cabida un apartado para nociones teóricas y técnicas que podrían haber estado apoyadas por el resto del programa, aprovechando así todos los avances de la tecnología multimedia.

La interacción entre los diferentes elementos del programa está llevada a cabo de una manera lógica y práctica, así podemos llegar a conocer todos los datos que necesitemos partiendo de lo general a lo específico. Dado que la base del programa es el dato informativo, se echa en falta una opción que permita imprimir esa información o bien trasladarla a un procesador de textos.



España 82: una cita imprescindible con el deporte rey.

Los gráficos del programa han sido realizados de una manera atractiva y sus imágenes futbolísticas tienen una gran calidad, algo explicable si tenemos en cuenta que la firma Kodak ha participado en su elaboración. Lo mejor de *Football Encyclopedia* es la posibilidad de visionar vídeos de los mejores goles de todas las épocas. Es aquí donde nos encontramos plenamente con el espectáculo y la pasión del fútbol.

Un programa, en definitiva, para profesionales del fútbol que requieren habitualmente datos estadísticos para su trabajo, o bien fervorosos apasionados del deporte rey, de los que cada día hay más en nuestro país.

– Eduardo Álvarez



Maradona a punto de recurrir a la ayuda de "la mano de Dios"...



Tiempos gloriosos del balompié. El campo estaba impracticable.

Imágenes de la II Guerra Mundial

The Battle of the Bulge

La contraofensiva alemana en la boscosa región belga de Ardennes representó la última y más desesperada tentativa de Hitler por alzarse con la victoria. Tras reunir en secreto a todas las fuerzas de reserva de blindados de la Wehrmacht, los lanzó contra la débil y poco preparada defensa americana, el 16 de diciembre de 1944. Ahora, cincuenta años después del Día VE, este CD-ROM le ofrece amplia información sobre esta decisiva batalla de la Segunda Guerra Mundial.

El objetivo de Hitler era dividir la fuerte alianza entre Inglaterra y EE.UU., introduciendo una cuña armada entre los ejércitos de ambos países, con el objetivo de capturar Antwerp, puerto de entrada de la mayoría de los suministros de los aliados.

Hasta que se despejaron los cielos el 26 de diciembre, y los aviones aliados empezaron a destruir las columnas de Panzer, la situación fue muy delicada. El pánico y el terror (y la confusión creada por comandos alemanes angloparlantes introducidos por detrás de las líneas americanas) hizo que algunas unidades se desintegraran y que otras lucharan desesperadamente hasta la última bala, haciendo fracasar el crítico calendario de los alemanes.



Mapas limpios y coloridos ofrecen un buen resumen estratégico de la campaña.



Las armas y las tácticas han sido claramente ilustradas, y las desnudas imágenes en blanco y negro captan el amargo ambiente en el que fue librada la batalla.



La mayoría de las pantallas de la *Batalla* incluyen un mapa o una fotografía grande en la zona superior izquierda, un vídeo en la parte superior derecha y una ventana de desplazamiento de texto.

Tras el rechazo de la penetración alemana (el "bulge"), la Wehrmacht había perdido a 100.000 hombres, 800 blindados y carecía de fuerza ofensiva. Para el ejército americano esta batalla fue una de las más cruciales y desesperadas de la guerra: participaron 600.000 hombres, 20.000 de los cuales murieron en combate.

En la campaña de Ardennes, un vasto e intrincado asunto, contrastan las decisiones vitales a nivel de mando con la confusión, heroísmo y ferocidad de los escuadrones y pelotones que participaron en ella. Un análisis correcto de la batalla requiere amplia y equilibrada atención a ambos bandos.

En cuanto a esto, por cierto, el enfoque del CD-ROM de Quanta Press recibe una alta puntuación. El programa se divide, lógicamente, en un amplio resumen histórico, una sección de referencia, que incluye material visual y sonoro, una sección "Bando Enemigo de la Colina" dedicada al punto de vista alemán del evento, y una fascinante colección de anécdotas de los veteranos americanos contadas desde las trincheras. Como suplemento hay varios libros "on-line", documentados y bien escritos, que incluyen las campañas completas y algunos de sus episodios más famosos, como la "Masacre de Malmedy" de los prisioneros de guerra americanos por tropas fanáticas de la SS.

Especialmente impresionantes son las más de 600 fotografías recogidas de los archivos de Signal Corps, muchas de las cuales desconocerán la mayoría de los aficionados a la historia militar. También resultan fascinantes las secretas entrevistas realizadas por la inteligencia aliada a personas tan importantes de la Wehrmacht, como Heinz Guderian, Joachim Peiper, Otto Skorzeny (cuyos paracaidistas tanto contribuyeron al rápido éxito del ataque) y el conocido y brutal comandante de la SS, Sepp Diertrich.

Sin embargo, la documentación no lo es tanto. Aunque el manual "on-line" es bastante completo, el manual impreso debería por lo menos haber reproducido los iconos de la barra del menú que aparecen en cada pantalla, y descrito sus funciones, porque algunos de los iconos y procedimientos de referencia no son tan intuitivos.

Por otra parte, esta es una obra de divulgación completa que, con minuciosidad y eficacia, hace justicia de un episodio crucial y dramático de la historia de la Segunda Guerra Mundial.

– William R. Trotter

WINDOWS

Quanta Press

PROS

Mucha información y muy exahustiva; imágenes de gran calidad.

CONTRAS

El interfaz puede confundir a los nuevos usuarios; los pies de foto necesitan ser corregidos urgentemente.

TOTAL



Un excelente apunte de pintura bélica completa las 600 o más fotografías que ilustran este programa.



En "Vistas desde las Trincheras", los veteranos americanos cuentan sus historias, tristes, irónicas y silenciosamente heróicas, a su estilo.

El Hombre de la Guitarra

Bob Dylan: Highway 61 Interactive

Windows/Mac
Columbia-Graphix Zone

PROS

Contiene toda la magia de la poesía del "genio de Minnesota".

CONTRAS

Faltan datos sobre la historia reciente del cantante.

TOTAL

Con *Highway 61 Interactive* el mito Dylan ha recibido el tratamiento multimedia a cargo de Graphix Zone, la misma firma que publicó recientemente Prince Interactive. Los resultados son distintos, pero igualmente atractivos. La pantalla principal muestra un abigarrado collage de objetos referidos a la vida del protagonista y que habremos de explorar por nuestra cuenta. Algunos de estos objetos esconden una pequeña animación, una broma gráfica o incluso vídeos: uno especialmente realizado para este CD-ROM sobre la canción Masters of War, un fragmento de la película Renaldo y Clara, dirigida por Bob Dylan, y un clip de su último disco.



Pantalla principal del programa. Cada objeto puede ser un mundo.

Otros objetos, los más, contienen fragmentos de canciones o de entrevistas, reseñas y fetiches para los fans. No falta un álbum de fotos de la infancia, una somera biografía y lo más importante, una discografía completa, oficial y pirata, que incluye las letras de todas las canciones y los artistas que las han interpretado alguna vez. Lo único que se echa en falta es la posibilidad de exportar las letras a cualquier otra aplicación para poder imprimirlas.


Aún detrás del escenario no nos perderemos detalle del concierto.


Greenwich Village en los 60. Un lugar para explorar detenidamente.

Aún hay más. Se puede visitar Greenwich Village, el escenario de los primeros éxitos de Dylan, a principios de los 60, incluyendo un café bohemio que ofrece un viaje en el tiempo hasta los 70. O husmear por el estudio donde se grabó Like a Rolling Stone y donde se pueden escuchar varias canciones, entre ellas una versión inédita de La Casa del Sol Naciente grabada dos años antes que la de The Animals y también disponible en una pista de CD audio. O ser un invitado VIP al concierto del 30 aniversario de la aparición del primer disco de Dylan, con la posibilidad de acceder a los testimonios de varios de los artistas que le rindieron homenaje, entre ellos Eric Clapton y Lou Reed.


Pulsando en la foto sabremos lo que Clapton piensa de Dylan. Y sí, ésa es su guitarra.

Highway 61 Interactive incluye también una pequeña sorpresa: tras visitar determinados lugares del collage y volver a la pantalla principal se consigue una invitación que da acceso al lujoso Supper Club, donde se pueden contemplar un par de clips inéditos y cuadros pintados por el propio Dylan. El CD-ROM, de formato dual Mac-Windows, corre sin mayores problemas en un Performa 630 con algo más de 6 Mb libres de RAM, a pesar de que se recomiende disponer de 8 Mb libres. Por la cantidad de información que contiene y la forma realmente original en que la presenta, *Highway 61 Interactive* atraerá sin duda a los seguidores de Dylan que tengan un aceptable nivel de inglés. Estos fans pueden echar de menos sin embargo datos sobre su trayectoria de los años 80, pasada un poco por alto. También se tiene la sensación de pasar como de puntillas por los grandes acontecimientos históricos y sociales que han marcado la carrera de Bob Dylan y la vida de toda una generación. Con todo, para sus seguidores y todos los que se hayan sentido atraídos alguna vez por la poesía del "genio de Minnesota" el viaje merecerá la pena.

– Adela Salguero


El escenario del Madison Square Garden. Para sentirse como una estrella.


Recuerdos de infancia, con fondo y música de lo más apropiado.



El tesoro de ***Highway 61 Interactive***: todas las letras escritas por Dylan.

Realidad y Ficción

Truths and Fictions, Verdades y Ficciones

El nuevo CD-ROM de Meyer, *Truths and Fictions, Verdades y Ficciones,* trata un tema abstracto, pero no por ello menos vital: el impacto de los gráficos del ordenador sobre la fotografía tradicional. Aquí Meyer se pregunta si en la era digital –cuando cada imagen puede ser combinada impecablemente con cualquier otra– podemos seguir fiándonos de lo que ven nuestros ojos.

Truths and Fictions se divide en tres secciones principales. La Galería da una vuelta por la exposición de *Verdades y Ficciones* de Meyer, con la voz de Jonathan Green, director del Museo de Fotografía de California de UC Riverside, como anfitrión. Si pulsa dos veces sobre cualquiera de las 95 fotografías, éstas pasarán a ocupar la pantalla completa. En la sección del Estudio Digital, Meyer analiza con profundidad 20 de estas imágenes, explicando cómo y por qué utilizó la tecnología digital para alterar cada una de ellas. Esta sección incluye, además, fotografías ilustrativas de los pasos intermedios que le llevaron a la obra completa. En la sección Correspondencia verá cartas y citas de colegas y amigos de Meyer, de 18 países, donde se habla del impacto de la revolución digital sobre el diseño de las imágenes, y sobre el abismo tecnológico entre el Norte y el Sur. Este CD-ROM es totalmente bilingüe: todos los textos y narraciones vienen en inglés y en castellano.

Los collages de fotografías de Meyer, donde se mezcla el realismo mágico latinoamericano con el absurdismo de La-La-Landia, ilustran perfectamente lo débil que es nuestra comprensión de lo que es la verdad visual. Las fotografías son extrañas y graciosas, mezclando los elementos del primer y segundo plano de muchas fotografías distintas en un todo coherente, que es entendido a nivel simbólico y emocional, más que a través del sentido común o de la lógica. Como Meyer dice en uno de sus comentarios sobre un cuadro, él busca creaciones digitales que sean más elocuentes que la realidad.

Aunque tenga buena vista y experiencia con los gráficos de ordenador, lo más probable es que no sea capaz de decir exactamente cómo se han formado la mayoría de las imágenes de Meyer. Las tranquilas narraciones de Meyer son muy valiosas, no sólo como una forma de iluminar su proceso creativo, sino también como primeras lecciones para alguien que está tratando con los temas de creación versus manipulación. También puede disfrutar simplemente de las fotografías por sí mismas. Estas bellas e inteligentes imágenes le llevarán a preguntarse si lo que es real es realmente suficiente.

– Steven Anzovin



De usted depende saber lo que está pasando en el collage de fotografías "Eagles" de Pedro Meyer.



Visite el estudio Digital de Pedro Meyer para saber cómo crear la fantástica ilusión del "Anuncio Ambulante".



"Purificación del pescado" de Meyer.

LO CREA O NO



La Galería muestra todos los collages de fotografía digital de Meyer, desde lo absurdo a lo mágico.



Turbulento, mareante y misterioso. Meyer representa el éxtasis en esta fotografía de un adorador ciego.

Mac

The Voyager Company

PROS

Incluye asombrosas fotografías y una reveladora narración del artista.

CONTRAS

Pocos vídeos.

TOTAL





***Verdades y Ficciones* de Pedro Meyer difumina la línea entre lo real y lo imaginario.**

Una Vuelta al Mundo

Quick Reference Atlas; World Vista Atlas

QUICK REFERENCE ATLAS

WINDOWS/MAC

Rand McNally New Media

PROS

Atlas barato y fácil de usar, con textos claramente escritos.

CONTRAS

Su escasa capacidad de búsqueda y mínima información de texto reduce su valor.

TOTAL 

WORLD VISTA ATLAS

WINDOWS/MAC

Applied Optical Media

PROS

Incluye música interesante y le permite comparar datos entre varios países.

CONTRAS

Interfaz torpe y muy lioso.

TOTAL 

Los atlas parecen hechos para la pantalla de un ordenador. Con sólo pulsar sobre un punto del mapa podrá ver información sobre la historia de dicha región, ver datos sobre las exportaciones de un país o escuchar sonidos y ver imágenes que resumen el idioma y la cultura de todo un pueblo. Pero los atlas también pueden subrayar las dificultades en traducir el material impreso al reino digital, en particular, la falta de detalle o contenido interesante. Desgraciadamente, de *Quick Reference Atlas* de Rand McNally y de *World Vista Atlas* de Applied Optical Media tan sólo se puede decir que son de segunda categoría.

Quick Reference Atlas de Rand McNally utiliza una gran variedad de mapas como puntos de entrada a su pequeño tesoro de información. Además de un mapa mundial, están los mapas individuales de 230 países y los mapas temáticos que muestran la actividad económica, la distribución demográfica y el clima. Puede hacer un zoom para ampliar una zona o imprimir cualquier mapa o información de texto, principalmente datos básicos y breves artículos sobre la historia, política y otros temas de cada país.

Un módulo de búsqueda le permite hallar por ciudades, regiones o nombre de países; sin embargo, eso es todo lo que podrá buscar. Por otro lado, llegar a la información deseada requiere muchas pulsaciones y desplazamientos. Pero lo peor de todo es que *Quick Reference Atlas* le da pocas oportunidades de comparar información entre varios países y no ofrece ningún tipo de relación entre sus informaciones de texto y sus estadísticas.

El programa incluye algunos detalles inteligentes, como el Glosario Visual con el que podrá aprender varios términos topográficos –muy útil, por ejemplo, si quiere saber qué diferencia hay entre una loma y un montículo–. El glosario es imaginativo, pero enlazar las definiciones con ejemplos del mundo real hubiera sido mucho más efectivo.

Sin embargo, el gran problema de *Quick Reference Atlas* es que se han llevado enormes mapas impresos a la pequeña pantalla sin que realmente se haya pensado su presentación. Como resultado, al mapa le faltan los detalles que hacen de él un documento valioso y fascinante. A pesar de tener una pantalla más grande de lo normal, tan sólo pude ver una pequeña parte de cualquier zona.

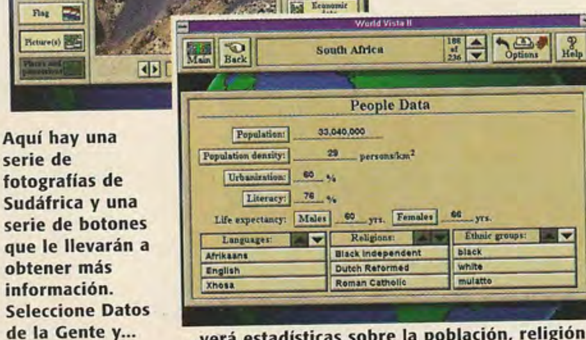
World Vista Atlas añade fotografías, música y un pequeño libro de frases a los mapas y estadísticas que el lector esperaría encontrar en un Atlas. El CD-ROM utiliza, además, una colección de archivos de sonido (de la colección Folkway del Smithsonian Institute) y una selección de archivos de sonido e imágenes digitales para introducir a los usuarios a las múltiples culturas del mundo.

Este CD-ROM le permite entrar en su mundo de cuatro formas diferentes: países, mapas, temas mundiales y lugares principales. En el primero, un mapa de cada país es mejorado con fotografías, canciones étnicas, frases en el idioma local dominante, una fotografía de la bandera del país y rudimentarios mapas de ciudades. También hay una gran colección de datos culturales, económicos y políticos. Puede imprimir o exportar gran parte de esta información a otros documentos. También puede ver, una junto a otra, comparaciones estadísticas, como la duración de vida entre varios países.

La sección Temas Mundiales incluye 27 vídeos sobre temas diversos, como prácticas religiosas, urbanismo, vegetación, el hambre y la riqueza, y el comercio. Sin embargo, los vídeos están repletos de narraciones poco atractivas. El control del interfaz requiere pulsar a través de muchos menús, destruyendo la atmósfera que los diseñadores intentaron crear. El contenido es bastante ligero, los pies que acompañan a las fotografías dan poca información y mostrar sólamente una canción por cada país del mundo no refleja la gran diversidad cultural del mismo.

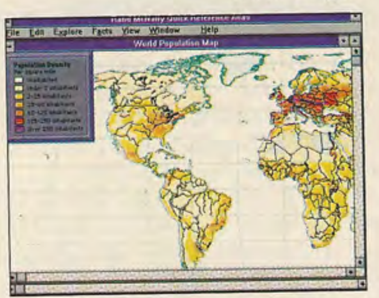
Inspirar a la gente a que se interese por otros pueblos es una labor encomiable, pero *World Vista* no contiene ni toda la información de un Atlas grande ni el "sentido de humanidad" necesario para satisfacer la curiosidad y ayudar a entender.

– Anne Gregor



Aquí hay una serie de fotografías de Sudáfrica y una serie de botones que le llevarán a obtener más información. Seleccione Datos de la Gente y...

...verá estadísticas sobre la población, religión, grupos étnicos y más cosas...



Los mapas temáticos ilustran conceptos básicos, incluida la densidad de población, pero el atlas de Rand McNally no permite hacer comparaciones entre varios países.



Además de los mapas, Quick Reference Atlas le ofrece pequeñas pepitas de oro de información sobre sus gentes, economía e historia, así como de otros temas importantes.



La inteligente Galería Visual de Rand McNally le muestra la diferencia entre una cima y un pico, o entre un montículo y una loma.

Guía de la Ciudad

Barcelona Tour '95.

WINDOWS/MAC

Multimedia Tours/OLR Soft

PROS

Un buen CD para saber algo de la Ciudad Condal.

CONTRAS

Poco útil como guía.

TOTAL

Archivo de cortesía, albergue de extranjeros, hospital de los pobres, patria de los valientes, venganza de los ofendidos y correspondencia grata de firmes amistades y en sitio y en belleza, única..., así describía Don Quijote a Barcelona. Ahora la ciudad se ha transformado conservando buena parte de su pasado y sumando numerosas novedades. *Barcelona Tour '95* pretende acercarnos al pasado y especialmente al presente

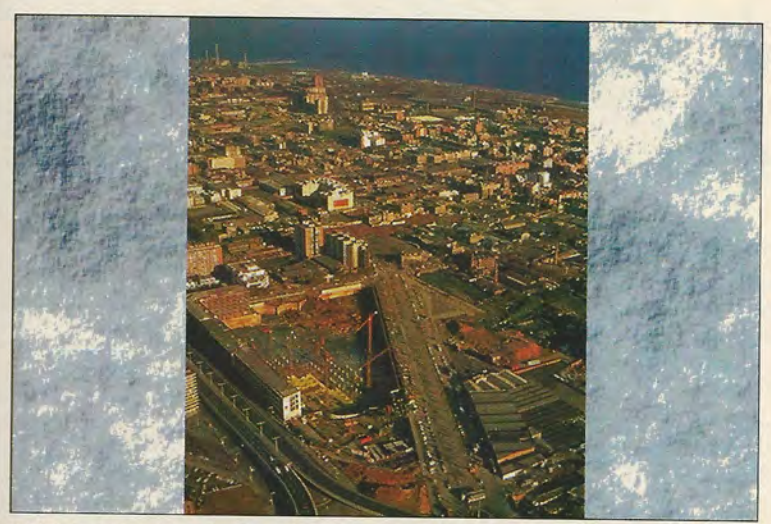


Situación geográfica de la Ciudad Condal a vista de satélite.





La Guerra Civil española castigo mucho a Barcelona y a sus habitantes.



Al fondo el mar, vía natural por la que escapa la ciudad. En primer plano, parte de la urbe remodelando su estructura.

de la Ciudad Condal. Las herramientas que emplean son el uso de vídeos, música, fotografías, texto y voz, todo ello presentado en un entorno multilingüe que abarca seis idiomas: inglés, alemán, francés, italiano, catalán y castellano. Veamos ahora el trecho que hay entre el dicho y el hecho. Disponemos de 25 vídeos, uno de los cuales es de publicidad de la OLR Soft, los productores de éste disco. El tamaño de visionado es un poco mayor que el de un sello de correos y la calidad aceptable. La música que los acompaña acostumbra a estar bien introducida. La duración total de los vídeos es de unos 30 minutos. También cuenta con una nutrida colección de unas 500 fotografías históricas y contemporáneas. La presentación es buena, se cargan con rapidez y la imagen muy nítida. En el apartado de voces, hemos de indicar que resultan bastante inexpresivas y tras llevar algunas horas con el programa llegan a convertirse casi en irritantes.

Trae otro tipo de informaciones como una historia de la ciudad pensada para cualquier turista sin pretensiones. Pero lo que probablemente más pueda emplearse sea un mapa. *Barcelona Tour '95* nos lo pone muy atractivo, se trata de uno en tres dimensiones. Tan atrayente en una demostración rápida como confuso y rígido en su uso posterior. Las calles no figuran directamente en el mapa y han de consultarse en un cuadro lateral. Además las alturas de los edificios no acostumbran a ser correctas, lo que hace más difícil localizarse. Para colmo cuando realizamos un zoom sobre un punto determinado no nos podemos mover con libertad sino que nos vemos limitados a secciones que vienen predefinidas. Ello dificulta todavía más el orientarse con el mapa.

También tenemos multitud de informaciones sobre lugares en los que comprar, restaurantes, pensiones, gasolineras, etc., así como algunas informaciones como la cuantía de las diferentes monedas de España. En el apartado de transportes nos ofrecen un plano de metro sin las estaciones por lo que resulta de una utilidad muy relativa.

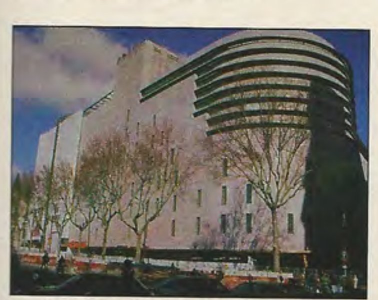
En términos generales hay que admitir que contiene elementos positivos pero que es inconexo y poco útil como guía de la Barcelona. En el mejor de los casos podría interesar a alguien que quiera llevarse un recuerdo de la ciudad.

– Pablo Mañé

La historia de esta gran ciudad puede ser estudiada desde distintos puntos del vista.



Por medio de esta pantalla descubriremos más cosas sobre Barcelona y su entorno.



La nueva arquitectura también está presente en este CD.



Esta simple pizarra nos da acceso al contenido del programa.

Una Mina de Plata

Lost Treasures of the World

WINDOWS/MAC

Follgard CD-Visions, Inc.

PROS

Sus excelentes gráficos y fotografías, además de su impecable banda sonora, hacen que este CD-ROM sea entretenido y educativo.

CONTRAS

Torpe rendimiento en algunos segmentos; pequeñísimas, granulosas y lentas secuencias de vídeo restan diversión al juego.

TOTAL



Muchas de las Leyendas de Tesoros incluyen narraciones por actores que interpretan a un personaje.

Todos nosotros llevamos dentro algo de Indiana Jones. ¿Quién no ha soñado en montar una expedición para buscar antiguos galeones españoles hundidos, antiguas y míticas ciudades o cofres de piratas llenos de doblones de oro? *Lost Treasures of the World* le permite experimentar estas fantasías a través de los ojos del aventurero en la vida real, Stan Grist.

Acceder a la información de esta mina de plata educativa (aún no es una mina de oro) es bastante intuitivo. Mueva el cursor a través del colorido menú principal y los globos terráqueos girarán, los mapas se abrirán, pasarán las páginas de un libro y aparecerán pequeñas pepitas de oro mientras Stan Grist se quita el sombrero como señal de enhorabuena. El sombrero de Stan aparece en la parte superior derecha de cada sección: pulse sobre él para acceder al sistema de ayuda "on-line" del programa.

El menú principal se divide en cinco secciones. En la sección 5.000 Tesoros podrá buscar un botín según su posición geográfica, valor, tipo de tesoro o región geográfica. Cada opción incluye una breve explicación histórica y un mapa de la zona donde se supone que está escondido el tesoro.

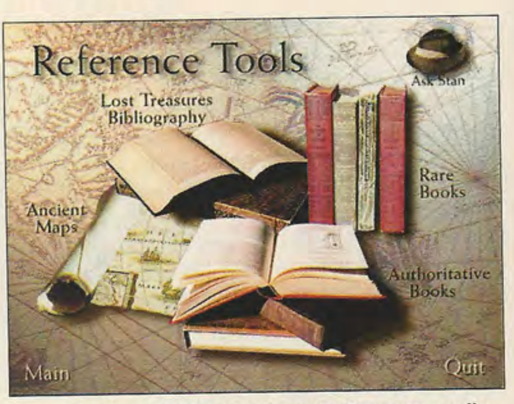
La sección Lección sobre los Tesoros ofrece una guía práctica para buscar tesoros. Sobre la pizarra verá breves lecciones, algunas de las cuales incluyen vídeos, micrófonos y artilugios fotográficos. Pulse sobre estas opciones para acceder a los vídeos, sonidos o fotos digitalizadas. Las lecciones dan información sobre los diferentes tipos de tesoros (oro, plata, monedas); técnicas de búsqueda de tesoros (con bateas o detectores de metales) y lugares donde buscar los tesoros (minas y ciudades perdidas).

La sección Leyendas de Tesoros narra las leyendas de tesoros perdidos y ofrece anécdotas documentadas de determinadas expediciones en busca de tesoros. Aquí, el pirata británico Billy Bowlegs le contará su vida, sus hazañas y las riquezas que enterró en algún lugar de la costa del Golfo de México. O puede escuchar la historia de El Dorado, contada por un indio Chibcha.

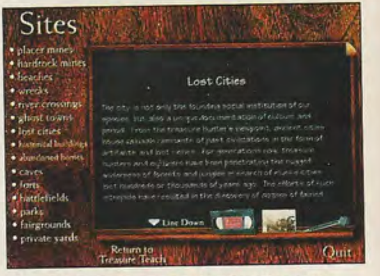
Una breve biografía de Mel Fisher, el abuelo de todos los buscadores de tesoros vivos, cuenta cómo llegó a recuperar la carga del galeón español del siglo XVII, Nuestra Señora de Atocha, cerca de las islas Keys de Florida, en 1985. La expedición de Fisher ha sido una de las expediciones de mayor éxito de este siglo. (Grist entrevista a Fisher en otro cuarto, pero la entrevista suena literalmente como si hubiera sido grabada durante una conferencia telefónica de larga distancia).

Una extensa bibliografía, así como mapas antiguos, residen en la sección Herramientas de Referencia. Puede comparar los mapas más antiguos con los más modernos, y las narraciones de tesoros escondidos de varios libros, para deducir dónde se encuentran los tesoros descritos en otras secciones.

"Cuanto más claras sean sus imágenes del pasado", dice el título, "mayores sus posibilidades de ver lo que otros no ven". Además de ser una guía de búsqueda de tesoros, *Lost Treasures* es una fuente excelente para los alumnos de E.G.B., en sus ejercicios de geografía, historia y ciencias sociales; y para los estudios de sociología y antropología de los alumnos de instituto.



La sección Herramientas de Referencia ofrece una amplia bibliografía, además de una colección de mapas antiguos.



El módulo Lecciones sobre los Tesoros ofrece cantidad de pistas sobre cómo buscar tesoros, además de vídeos, narración y fotografías.

Pero *Lost Treasures* no es la experiencia multimedia que podría haber sido. Cualquier búsqueda requiere paciencia por parte del explorador, pero tardar 17 segundos en abrir un sólo mapa del CD-ROM es demasiado. El interfaz de la sección Leyendas de Tesoros es bastante torpe; el programa, ocasionalmente, salta a una historia diferente de la seleccionada. También puede tener problemas si intenta utilizar este CD-ROM en un ordenador que no cumpla con los requisitos del sistema de cantidad mínima de memoria (8Mb de RAM para Windows, 6Mb para Mac).

Sin embargo, ninguno de estos fallos debería desanimar a los cazadores de tesoros de sofá en busca de fortuna. *Lost Treasures* no es la guía definitiva sobre los buscadores de tesoros, pero sí que ofrece cantidad de información importante y entretenida.

– Charles Levin

SÉ QUE ESTÁ POR AQUÍ, EN ALGÚN LUGAR



La base de datos de 5.000 Tesoros lista aquellos lugares donde se cree que hay tesoros escondidos.



Esta lista de la base de datos de 5.000 Tesoros muestra la posible ubicación de una cueva llena de oro en Nuevo México.

El Turismo Accidental

1995 Wayzata World Factbook

Con datos de la CIA, de la Oficina del Censo, del Departamento de Estado y de otras agencias gubernamentales, el *Wayzata World Factbook* no va dirigido a aquellos que hacen turismo por las iglesias de la Europa medieval. Pero si le preocupa la seguridad en el extranjero, o si tan sólo quiere obtener información resumida de más de 200 países, la encontrará en la quinta edición de este CD-ROM clásico.

Entrará en el CD-ROM desde el mapa del mundo de la pantalla principal. Pulse una vez sobre una región y otra vez sobre un determinado país para ver un resumen y un mapa. También puede pulsar los botones de la ventana principal para ver fotografías, mapas, banderas, temas de viajes y gráficos, y buscar determinado texto.



Temas de Viajes incluye una lista detallada de distintos grupos terroristas y de sus actividades.

Los viajeros más macabros pueden ver una amplia lista de grupos terroristas, mientras que los viajeros más tranquilos pueden investigar qué documentos deberían llevar (y qué precauciones deberían tomar). Por ejemplo, mirar las estadísticas de criminalidad de una determinada región puede mostrar qué áreas de un estado o país deberían ser evitadas.

Como sucede en muchos CD-ROMs, las fotografías de *World Factbook* suelen ser bastante superficiales y poco informativas. Los gráficos, sin embargo, tienen más éxito. Estos le permitirán comparar datos demógraficos y de transporte.



La pantalla principal de World Factbook ofrece una fácil entrada a sus imágenes y textos. Un astronauta volador le guiará.

Puede ver cifras sobre los índices de fertilidad mundial y convertirlas después en un gráfico de barras con sólo pulsar un botón.

Viajar por el mundo con *World Factbook* lleva a la Tierra y a sus gentes a una perspectiva interesante. Los viajeros motivados podrán iniciar sus viajes con muchos conocimientos dentro de sus mochilas.

– Anne Gregor

WINDOWS/MAC

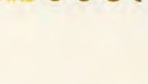
Wayzata Technology

PROS

Un CD-ROM muy accesible con cantidad de información útil.

CONTRAS

Sus aburridas fotografías y textos sin formato no ofrecen muchas posibilidades.

TOTAL 

Hielo Blando

Alaska Wild!

MAC

Bullfrog Films

PROS

Una variada colección de vídeos donde aparecen las especies de Alaska.

CONTRAS

Los pies de foto suelen ser simples y el texto podía haber sido más detallado.

TOTAL 

Si siempre ha deseado sentir el crujir del hielo debajo de sus botas o encontrarse frente a frente con un alce, *Alaska Wild!* de Bullfrog Films puede ser su ideal. Esta colección en CD-ROM de vídeos del mundo salvaje incluye unas 150 películas en QuickTime de los animales más grandes de Alaska en acción. Sin embargo, aunque parte del CD-ROM puede ser educativo, como la naturaleza misma, en su mayoría es simplemente aburrido.

El reparto de personajes de *Alaska Wild!* incluye a los osos negros, osos polares, osos pardos, alces, águilas calvas, orcas asesinas, así como criaturas menos familiares, como la oveja salvaje y el somorgujo de cuello rojo. Verá a los animales en sus habitats, haciendo cosas de animales como comer, dar de comer a sus crías y pasear por los alrededores.



Un alce comiendo en plena estación invernal.

A veces las películas son espectaculares, como la secuencia que muestra cómo unos pequeños pájaros esquivan a un águila cazadora con sus patrones de agrupamiento. Sin embargo, aquellos que estén acostumbrados al rápido ritmo de los documentales sobre la naturaleza, quizá encuentren muchas de estas películas bastante aburridas. Por ejemplo, en *Alaska Wild*! el alce se pasa la mayor parte del tiempo paseando y masticando pensativamente, una impresión bastante precisa, pero poco profunda.

El CD-ROM incluye dos grupos de vídeos idénticos: uno optimizado



Lea los comentarios sobre la vida salvaje de Alaska realizados por el cinematógrafo Daniel Zatz en el visor de *Alaska Wild!*

para los Mac más rápidos (Centris o superior), y otro ajustado para sistemas más lentos. Puede reproducir las películas con cualquier grabadora y herramienta de QuickTime o utilizar el visor incluido en el CD-ROM, que muestra además un breve comentario del cinematógrafo Daniel Zatz sobre cada una de las películas. El visor incluido es claro, funcional y un placer de utilizar.

Sin embargo, al final todo queda en un montón de películas sobre la naturaleza, bastante aburridas, muy buenas para los entusiastas de Alaska, pero demasiado blandas para todos los demás.

– Steven Anzovin

Gangas sobre ruedas

Car and Driver ' 95 Buyers Guide

WINDOWS

Sony Imagesoft

PROS

Una guía fácil de usar que ofrece varios caminos para conseguir la información más reciente.

CONTRAS

Gran parte de esta información se encuentra en las guías de compradores que se publican en revistas.

TOTAL  

Seguro que está buscando una buena máquina... *Car and Driver ' 95 Buyers Guide* incluye artículos y resultados de las pruebas realizadas, de cualquier coche, que se pueda imaginar (salvo quizá los Maserati o Aston Martin; coches que no puedo comprar, pero en los que pienso muy a menudo). *Car and Driver* le ofrece dos formas básicas de funcionar. Si sabe lo que quiere, pulse el icono Índice de Modelos del 95 de la parte inferior de la pantalla y verá un breve artículo de texto junto con fotografías en color, especificaciones y resultados de las pruebas.

La forma más humilde es dejar que el programa le haga una serie de preguntas de elección múltiple –por ejemplo, ¿cuánto dinero puede gastar? o ¿a qué velocidad iría en una carretera del desierto si no hubiera ningún policía?–. *Car & Driver* le mostrará entonces un montón de coches con los que satisfacer sus necesidades. Si pide lo imposible, por ejemplo un rendimiento fantástico por poco dinero, el programa le dirá que no existe ningún coche de esas características.



Elija un coche, cualquier coche: *Car and Driver ' 95* incluye fotografías en color de casi todos los coches del mercado de los EE.UU.

Car and Driver ' 95 le ofrece algunas cosas que no encontrará en un libro: una lista de precios interactiva que le dirá el precio aproximado del coche elegido y la posibilidad de comparar los costes de comprar versus leasing. Además, hay una Galería de Vídeo con breves películas de los vehículos mejor vendidos en acción, cada uno con su propia pista de sonido. También puede cargar directamente el tablón de anuncios de *Car & Driver* de AOL (Internet) y ver publicidad interactiva de Ford, Nissan y otros. Aunque los auténticos amantes de los coches puedan estar encantados de tener toda esta información en CD-ROM, lo más probable es que la mayoría de los compradores pasen de largo.

– Steven Kent

Paseo por el Espacio

El Sistema Solar

WINDOWS
Innova Multimedia

PROS

Su principal gancho son las asombrosas imágenes de la N.A.S.A.

CONTRAS

No dispone de excesiva información ni de animaciones espectaculares.

TOTAL 

En formato de enciclopedia interactiva, se nos presenta este nuevo y entretenido programa del grupo español Innova Multimedia. Con él, entre otras cosas, podremos descubrir aspectos muy interesantes de "nuestro" Sol, la disposición de los planetas alrededor del mismo, aprender un poco más sobre su composición, y conocer los secretos de esos "extraños" cuerpos celestes llamados cometas.

Un programa bastante sencillo en todos sus aspectos, tanto en lo referente a su instalación, como al manejo y tratamiento de la información que contiene. Tras su fácil instalación en Windows, aparecerá un icono que nos transportará a las distintas áreas de *El Sistema Solar.* Moviéndonos a través de un menú de ventanas, podremos elegir entre recordar las farragosas Leyes de Kepler, Los planetas o Los Cometas.

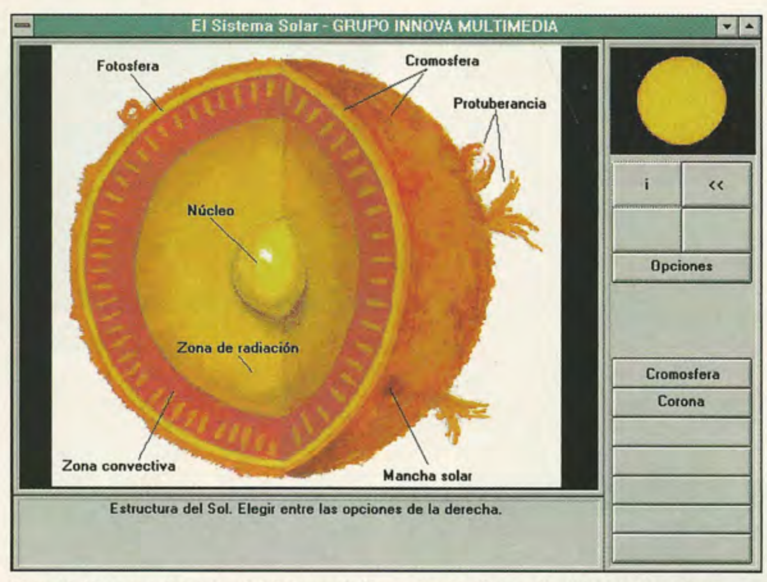
La sección de Los planetas está dividida, a su vez, en otras tres : Planetas interiores (Venus, Marte, Mercurio...) , el Sol y Planetas exteriores (Neptuno, Urano,...). Continuando con esta distribución, quizá algo simple, podremos descubrir unas imágenes bastante sorprendentes de la superficie de dichos planetas, realizadas por distintos satélites y sondas lanzados por la N.A.S.A. Debido a la calidad, vistosidad y colorido de las mismas, se convierten en uno de los mayores atractivos de este programa educacional. Además podremos adentrarnos en las entrañas de estos cuerpos espaciales y obtener información sobre su diámetro, atmósfera, satélites, masa, densidad, etc... Algunos planetas disponen de una animación bastante simple, que lo único que muestra es cómo se realiza en los mismos un giro de rotación, es decir, cómo giran sobre su propio eje. En la misma disponemos de unas ventanas que nos permiten pararla, ponerla en marcha o salir de ella volviendo al punto donde lo habíamos dejado.

Al adentrarnos en la sección de Los Cometas observamos que, de nuevo, disponemos de varias ventanas, que nos van mostrando la estructura de estos extraños fenómenos espaciales, cómo se agrupan, según sean periódicos o no periódicos, y por último, qué son los meteoritos.

Una de las mayores ventajas de este programa es, que en todo momento, podemos avanzar o retroceder a nuestro antojo por las diferentes secciones del mismo, realizando así un "viaje espacial" mucho mas rápido.

El Sistema Solar resulta pues, un programa interactivo entretenido. Debemos tener en cuenta que no dispone de excesiva información, ni de animaciones espectaculares. Su gancho reside en las asombrosas imágenes que la N.A.S.A., ha conseguido de nuestro sistema solar. Por todo esto podemos decir, que sus escasos 270 MB no resultan de los más precisos al ser evaluados por un experto en Astronomía, pero pueden parecer suficientes para un neófito en la materia o alguien que quiera refrescar los conocimientos adquiridos en la escuela sobre este tema.

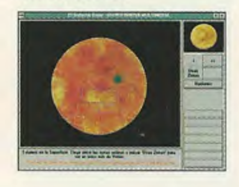
– Antonio López



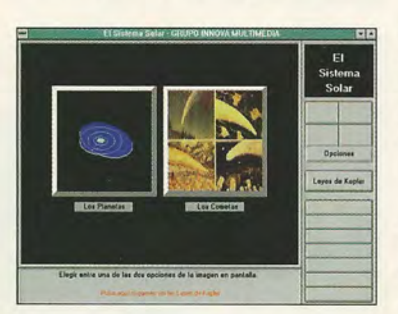
El material incandescente del Sol puede llegar hasta alturas de 10.000 kilómetros.

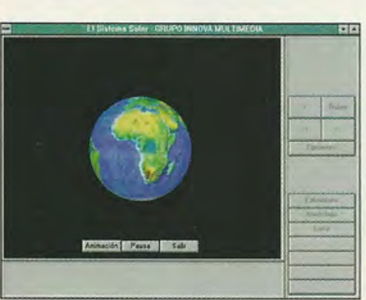


La Corona Solar provoca intensas turbulencias.









En un principio se llegó a pensar que la Tierra era completamente plana.



El planeta Marte, fuente de una numerosa literatura alienígena.

Espectáculo sobre dos Ruedas

The Motorcycle World

WINDOWS

OLR Software

PROS

Toda una enciclopedia sobre las motos digna de ser admirada por todo: cantidad de información, gráficos, sonido, vídeos, etc.

CONTRAS

Para que los vídeos y la animación renderizada no funcionen a saltos es preciso tener al menos un lector de triple velocidad.

TOTAL



La motonáutica es una de las especialidades que podemos llegar a conocer mejor gracias a este programa.



Alberto Puig y Alex Crivillé están realizando una temporada magnífica en la categoría reina.



Conocer la historia del mundo del motociclismo es uno de los principales atractivos.

Para los que gustan de las aceleraciones fulgurantes, de la emoción del equilibrio precario a velocidades de vértigo, del sentir golpear el viento contra su cazadora de cuero, de aventurarse por inhóspitos parajes y del diseño aerodinámico y espectacular, es decir, para los amantes de las motos, llega un programa que les va a ser casi tan imprescindible como ese elemento que nunca debe faltar en sus cabezas, el casco. Estamos hablando de una magnífica obra de consulta interactiva sobre todo ese fascinante, intrépido y, ante todo, majestuoso, gran universo de la motocicleta. Contiene todo lo que un buen aficionado debe saber y mucho más, no han quedado más que un par de kilobytes libres de los más de 600.000 que pueden ser almacenados en un CD-ROM.

En el primer apartado, la anatomía de la moto, encontramos lo más espectacular; motocicleta virtual, una representación animada mediante una renderización bastante depurada de las partes vitales de una llamativa super-moto que podemos hacer girar y también acercar nuestra vista para ver cómo trabajan las suspensiones, cómo funcionan los motores de dos y cuatro tiempos o el rotativo y todo lo relacionado con el cuadro de instrumentos. Las animaciones son de un realismo absoluto y pueden verse a pantalla completa, aunque necesitaremos de un lector de triple velocidad para que el render no se ralentice ni vaya a saltos. La sección denominada "despiece" contiene detalladas representaciones gráficas de las partes más importantes: motor, transmisión, carburación y encendido, frenos, sistema eléctrico, amortiguación y chasis, con una explicación textual y auditiva sino





profesional, si muy clara y válida para ir de "entendidos".

Aún maravillados por esta primera parte, nos encontramos con la impagable posibilidad de averiguar todo sobre las 30 principales marcas del motociclismo. Al pulsar sobre el emblema de un constructor, se accede a una extensa lista de sus modelos más recientes o conocidos. Las fichas de las motos, además de presentar una fotografía y en ocasiones un vídeo que pueden ser visualizados a pantalla completa, con una calidad soberbia y una definición que ni el mejor de los posters gracias a la alta resolución y al empleo de paletas de millones de colores, muestran un comentario y los datos técnicos. Los grandes aficionados van a pasar horas y horas en esta auténtica biblioteca interactiva de modelos y fabricantes.

El tercer capítulo de este maravilloso programa son los reportajes especiales, que nos presentan la información más básica sobre todas las disciplinas deportivas del mundo de las dos ruedas (grandes premios, superbikes, motocross, sobre hielo, motonáutica, trial, motocross, etc.) y sobre los vehículos empleados en estas disciplinas. A destacar un gran reportaje del mítico mundo de las Harley-Davidson. Tanto estos textos como los que aparecen en otras secciones contienen palabras destacadas en rojo, lo que indica la disponibilidad de una foto o un vídeo acerca del tema.

También podemos ver los mapas de todos los circuitos de la temporada de motociclismo, biografías de algunos pilotos y las características de sus máquinas, y otras informaciones de las tres categorías, 125, 250 y 500 centímetros cúbicos. Y es muy fácil conocer cómo se ha llegado al nivel de estas super-motos partiendo de la bicicleta con motor a vapor de Penny Farthing que supuso el nacimiento de la motocicleta, allá por 1884, gracias al capítulo que recoge toda la historia de las motos. La opción de comparativa nos permite enfrentar las fichas de dos motos para poder juzgar con sus datos y fotografías cuál es mejor. Además, hay una completísima guía con las direcciones de las más importantes tiendas del ramo.

Acceder a toda esta información es muy sencillo porque al pasar por los iconos aparece en la ventana de textos a qué corresponde y además de contar con un listado de todas las fotografías y los vídeos, hay un sistema de búsqueda rápida que nos permite entrar en lo que deseamos con sólo teclear una palabra de referencia. El diseño gráfico tanto de los iconos como de los menús y fondos es muy espectacular y acorde con el tema.

– Anselmo Trejo



La representación virtual es lo más espectacular de esta magna obra.



Las fichas de las motos son muy completas: texto, fotografías, vídeos y audio.



Aparecen los principales modelos de los treinta fabricantes más conocidos.

Tesoros Naturales

El Mundo de los Minerales

Aunque a estas alturas existen ya prácticamente CD-ROMs para todos los gustos, tratando todos los temas y campos habidos y por haber, parecía que a nadie se le había ocurrido dedicar un CD al apasionante mundo de los minerales. Y ha tenido que ser una compañía española la que afrontara el reto. El resultado se llama *El Mundo de los Minerales,* y se encuentra incluido en la colección de programas interactivos de Innova Multimedia.

Para todos aquellos estudiosos de la mineralogía, amantes de las piedras preciosas o coleccionistas de minerales, este programa va a suponer una gran sorpresa.

Comenzamos entonces echándole un vistazo a la pantalla principal del programa. En ella ya podemos apreciar la gran calidad de las fotografías de las que hace gala este estupendo CD, porque en el centro de nuestra pantalla aparece una instantánea en la que podemos ver un agregado de minerales de cristales transparentes con un hábito tabular de gran belleza. A la derecha de la fotografía se encuentran los botones que nos van a permitir navegar por este mundo de los minerales.

Por medio de estos botones nos introduciremos en los museos y colecciones privadas más prestigiosas para examinar sus pequeños tesoros, aprenderemos a



Las aplicaciones industriales de los minerales son muy numerosas.

reconocer aquella "piedra" que tenemos en casa y a saber de su procedencia, utilidades industriales y propiedades físicas, recorreremos el mundo en busca de los minerales más preciados, visitaremos especialmente todos los rincones de nuestro país para descubrir los minerales más importantes que podemos encontrar dentro de nuestras fronteras, conoceremos las distintas formas que existen de tallar un diamante en bruto... Y todo ello de una forma ágil, directa e intuitiva.

El secreto reside en la conexión que existe entre los diferentes apartados del programa. Porque si nos deslizamos por las puertas de un museo y localizamos ese mineral que tanto nos interesa, con sólo pulsar sobre su nombre, pasaremos directamente a su reconocimiento directo, con fotografía incluida. A partir de ahí, podremos averiguar el lugar del que procede, así como otros muchos datos de importancia, como los minerales que se asocian con él en la naturaleza, la manera en que se ha formado, o cómo se usa actualmente en la industria.

Podemos también seguir un procedimiento mediante el cual reconoceremos un mineral que tengamos en las manos.

Contestando preguntas como ¿de qué color es?, ¿se raya con la uña? ¿Parece un metal?, daremos con el nombre del mineral en cuestión y podremos, de nuevo, ver un análisis detallado del mismo.

Algunos capítulos del programa están construidos en forma de



También los museos guardan importantes colecciones de minerales.



Este detalle de la fotografía nos muestra un ejemplo de una variedad del Berilo.



En muchas ocasiones se dan yacimientos de minerales asociados.

hipertexto, como el Tutorial sobre minerales o El mundo de las Gemas, con lo que se transforman en libros electrónicos a cuya información podemos acceder rápidamente a golpe de ratón. La lástima es que no se puede extraer el texto de estos "libros electrónicos" para incluirlos en nuestros propios documentos.

Quiero concluir este pequeño análisis destacando la excelente calidad de las fotografías incluidas en el programa. Por sí solas son capaces de hacer que cualquiera ame los minerales. Mi enhorabuena pues a Innova, que son capaces de proporcionar sabiduría y calidad en formato CD y a buen precio.

– Fco. Javier Rodríguez

WINDOWS
Innova Multimedia

PROS

Multitud de minerales a nuestro alcance con profusión de datos de interés. Magníficas (¡excelentes!) fotografías.

CONTRAS

En algunos apartados se abusa del hipertexto puro y duro sin ninguna imagen que lo acompañe, y sin la posibilidad de exportar texto.

TOTAL 



Nuestro país es rico en yacimientos de minerales, y su variedad también es sorprendente.

Canasta Triple

NBA Live '95

DOS

Electronic Arts

PROS

Casi tan real, y tan difícil, como el deporte mismo.

CONTRAS

Apoyo limitado de tarjetas de sonido y un sistema de llamada de jugadas bastante torpe.

TOTAL ◉◉◉◉

Los jugadores de ordenador llevaban tiempo esperando una buena simulación de la NBA, y su paciencia por fin se ha visto recompensada. *NBA Live '95* tiene todo lo que los aficionados al baloncesto pueden querer: equipos y jugadores reales de la NBA, gráficos fantásticos, una base estadística impresionante, una temporada completa de 82 partidos, resultados creíbles en partidos simulados y efectos sonoros muy buenos.



Antes de cada partido disfrutará con las fotografías de alta resolución de los participantes de cada equipo.

Como única simulación gráfica del baloncesto profesional, *NBA Live* le permite ser un jugador, un entrenador, un director de club, o las tres cosas. Puede controlar a los jugadores individuales a través del teclado, ratón, joystick o del panel de juego. El panel de juego le ofrece el mejor control, y en el modo un sólo jugador podrá utilizar un botón para pasar el balón o cambiar a los defensas; otro botón para lanzar o saltar para bloquear un disparo; y el tercero para velocidad Turbo, que llevará al jugador controlado a máxima velocidad. Utilizar el panel de juego para jugar contra un adversario humano es un poco más lioso. Tendrá que utilizar una combinación de los botones pasar/cambiar y de dirección para conseguir la velocidad Turbo, que reducirá su habilidad de lanzar o de pasar el balón por el aire.

Aún así, este material es bastante impresionante y le será fácil entrar de lleno en la acción. Puede jugar un sólo partido de exhibición, una temporada completa (de 26, 52 u 86 partidos) o empezar justo al principio de las finales. Jugar todos los partidos de una temporada completa es una tarea enorme, pero afortunadamente la opción Simular es rápida y produce resultados creíbles.

Si prefiere entrenarse en lugar de jugar, *NBA Live* le permite elegir, de una pizarra, cantidad de estrategias y



Casi todo en *NBA Live* es como debería de ser, hasta el famoso suelo de madera del viejo Boston Garden.

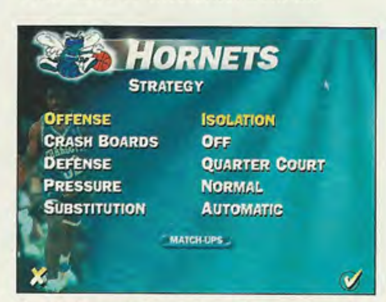
tácticas. Dispone de siete grupos ofensivos, cada uno de ellos con 8 jugadas que podrá llamar antes de poner en juego el balón. Como en la vida real, las posiciones defensivas son más limitadas, defensa del campo total o parcial y bloqueo del medio campo. Pero también puede decidir sobre los emparejamientos de los jugadores, sobre el nivel de presión defensiva, las asignaciones dobles del equipo y si su equipo machacará los tableros para los rebotes. Cuando se canse de elegir estrategias, puede dejar que el ordenador elija la táctica ofensiva o defensiva más apropiada para usted. Mi única queja es no poder pulsar simplemente una tecla especial para llamar jugadas sobre la marcha.

¿Quiere hacer algún traspaso? La opción Traspaso le permite elegir a cualquier jugador deseado en cualquier momento de la temporada. Desgraciadamente, esta opción debería ser revisada porque le permite cambiar a cualquier jugador de menor habilidad por un super estrella. Debería haber un interruptor de dificultad que limitara cuánto puede mejorar un director ambicioso su equipo en un sólo traspaso.

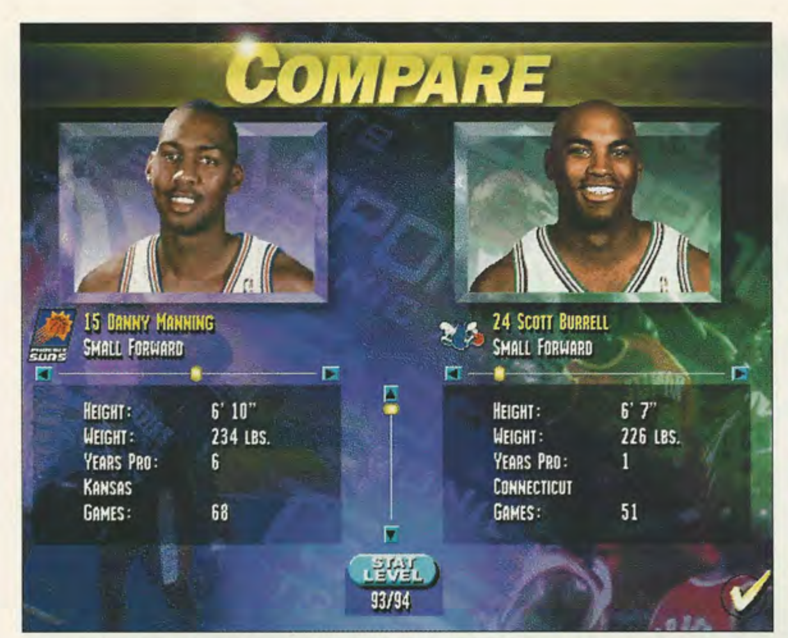
Cuando se trata de estadísticas, *NBA Live* es excelente. Sólo un



La animación de los jugadores en *NBA Live '95* es la mejor jamás creada en una simulación de baloncesto. Mire a Alonzo Mourning de los Charlotte Hornets encestando un gancho (muy bueno, dicho sea de paso).



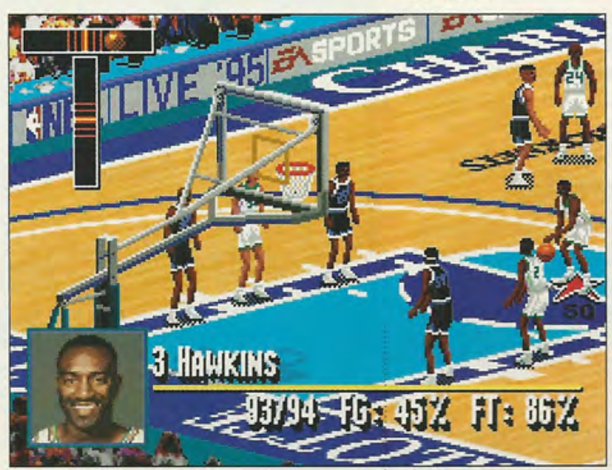
Desde la pantalla de Estrategia, elija el tipo de juego defensivo y ofensivo, determine la presión de la defensa y cambie los emparejamientos de jugadores y los equipos dobles.



La pantalla de comparación es valiosísima para realizar traspasos o decidir emparejamientos.



***NBA Live '95* incluye cuatro equipos a medida que puede cargar con sus jugadores favoritos para competiciones All-Star. La simplista opción de Traspasos le permite elegir a cualquier super estrella deseada para los partidos de la temporada normal y para los partidos de desempate.**



El interfaz de lanzamientos libres es muy sencillo, pero encestar no tanto. Quizá la próxima edición de *NBA Live '95* tenga una opción para practicar un poco estos tiros libres.

corredor de apuestas necesitaría más datos. Todos los jugadores de la NBA de 1993 y 1994, excepto Charles Barkley y David Robinson (que tienen acuerdos de licencia exclusivos con otras compañías), son puntuados de uno a cien en 16 categorías –desde estadísticas obvias, como canastas desde el campo y cantidad de bloqueos realizados, a características más intangibles, como su tendencia ofensiva o defensiva, así como su habilidad en saltar–. Sin embargo, no hay ningún editor de estadísticas que le permita incorporar nuevos jugadores de la universidad. Por lo visto EA quiere que pague un juego completo el año que viene, como hicieron con *NHL Hockey 95*.

NBA Live tiene también algunos problemillas en otras áreas. Los equipos controlados por ordenador suelen ser malos en control del tiempo y en aprovechar las oportunidades de disparo. (Afortunadamente, si ajusta el nivel de dificultad a All Stars, solucionará la mayoría de estos problemas).

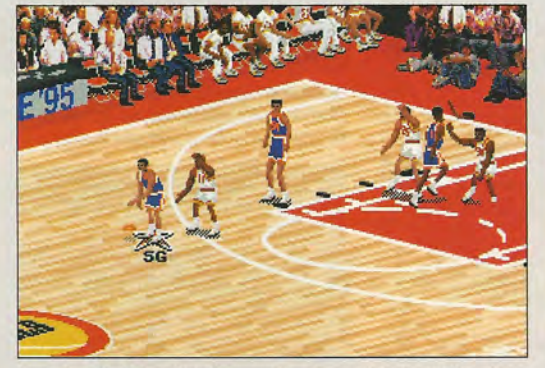
El juego también podría mejorar su arbitraje. Por ejemplo, los regateos pueden ser llevados literalmente fuera de la cancha por los defensas sin que por ello incurran en una falta. Todas las faltas parecen iguales, como un puñetazo y un empujón feroz, y las faltas personales obvias siempre lesionan al jugador contra el que se ha cometido la falta y le llevan a perder por lo menos el resto del periodo.

Finalmente, *NBA Live '95* soporta sólo la tarjeta Sound Blaster y Gravis Ultrasound. Como resultado, el programa se negó a trabajar con mi ProAudio Spectrum 16, aunque la tarjeta funciona bien con el *NHL Hockey del 95* de Electronic Arts y con PGA Tour Golf 486. ¡Eh! Electronic Arts, ¿Qué tal si lo arregláis?

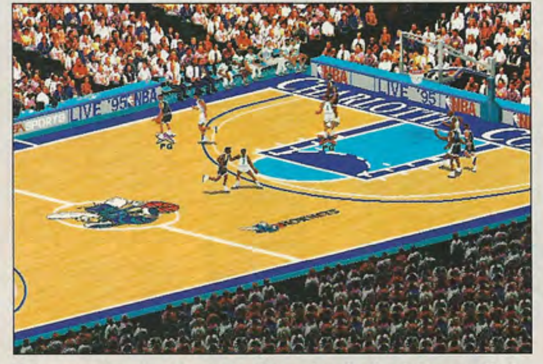
Aún así, *NBA Live '95* es tan bueno en tantas áreas que no me importan sus pequeños fallos. De hecho, con unos cuantos retoques, este CD-ROM podría llevar a los aficionados del baloncesto más exigentes al paraíso de las canastas.

– Steven Poole

DOS VISTAS DE LA CANCHA



La mayoría de los jugadores optarán por la perspectiva de primer plano en VGA, pero quizá haya momentos en los que quiera ver una zona mayor de la cancha. Aquí, por ejemplo, no podría saber si alguno de sus compañeros de equipo está debajo de la canasta, por si fallara en su lanzamiento.



La perspectiva de alta resolución y ángulo de visión amplio le permite ver casi todo el campo, pero en un monitor de 15 pulgadas parece un tanto pequeño. Para conseguir una buena velocidad de imagen a esta resolución, necesitará por lo menos un 486DX2/66 con una tarjeta de vídeo muy rápida.

Soluciones Urbanas

SimCity 2000 CD Collection

WINDOWS

Maxis, Inc.

PROS

Un auténtico clásico que ha sido mejorado con la inclusión de más ciudades y escenarios, además del juego de Renovación Urbana.

CONTRAS

Sus mediocres gráficos hacen que las colinas se parezcan a las Pirámides de Giza.

TOTAL ●●●●●



Pintar la Ciudad le permite hacer simplemente eso. Como parte del Juego de Renovación Urbana, este módulo incluye todas las herramientas que necesitará para realizar algunas renovaciones serias.

Con todos los mapas y periódicos disponibles, no le faltará información.

Maxis ha creado una versión en CD-ROM que, basándose en *SimCity 2000*, le añade más ciudades, nuevos escenarios y un juego de renovación urbana muy bien realizado que le permitirá rediseñar viejas ciudades o diseñar nuevas ciudades a partir de cero.

Y aunque sea uno de los pocos jugadores que no haya jugado alguna de las encarnaciones de *SimCity*, le resultará muy fácil jugar. La caja de herramientas, basada en iconos, es sencilla de descifrar, y en cuanto tenga un poco de experiencia se verá construyendo carreteras, creando servicios públicos y construyendo edificios. Por supuesto, como bien saben los veteranos de *SimCity*, construir una ciudad es la parte más fácil; hacer de ella una entidad viable y creciente es otra historia. Hacer malabarismos con los gastos y presupuestos, tratar con la opinión pública y entender los caprichos del comercio, y de los monstruos alienígenas, son sólo algunas de las pocas habilidades que deberá cultivar. *SimCity 2000* es fácil de jugar; lo difícil es jugarlo bien.

Con más de 40 ciudades y 15 escenarios preprogramados, no debería faltarle nunca la ayuda de un tutorial. Las ciudades preprogramadas van desde centros urbanos elementales con mucho espacio libre hacia donde crecer, a futuristas megalópolis con vistas, y problemas, que existen sólamente en las mentes de los planificadores urbanos más imaginativos. Los escenarios también son muy variados, y van desde desastres naturales a un holocausto nuclear, además de una imagen totalmente terrorífica de una ciudad destruida por una oleada de crímenes. Desde estas ciudades y escenarios aprenderá lo que debería hacer, y lo que es más importante aún, lo que no debería hacer en las ciudades que finalmente creará desde cero.



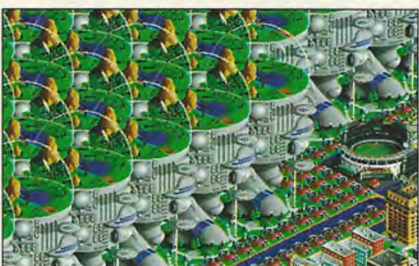
¿Qué sería Tokio sin un monstruo? Este tipo parece un poco más "tecnológico" que Godzilla o Rodan, pero es tan fuerte como esas clásicas criaturas.

Renovación Urbana es un juego de módulos muy útil que le permitirá diseñar su propia metrópolis antes de empezar a invertir dinero en ella. Un programa de pintura le permitirá llegar hasta el nivel de una sóla unidad, donde podrá modificar y embellecer edificios individuales. También puede jugar con la mezcla de edificios incluidos con cada juego de gráficos. Y para un registro permanente de su artesanía, hay una utilidad que le permitirá imprimir el diseño de su ciudad en color o en blanco y negro.

Por otro lado, los gráficos del terreno reflejan su edad tras un par de años, las colinas se parecen más a pirámides y están un poco fuera de lugar en un juego tan sofisticado como éste. Esperemos que la próxima versión de *SimCity 2000* tenga paisajes más suavemente representados.

Si no ha experimentado *SimCity* y le atrae la idea de ser un creador omnipotente, ¡qué mejor razón para lanzarse a por *SimCity 2000 CD Collection*!

– Gary Meredith



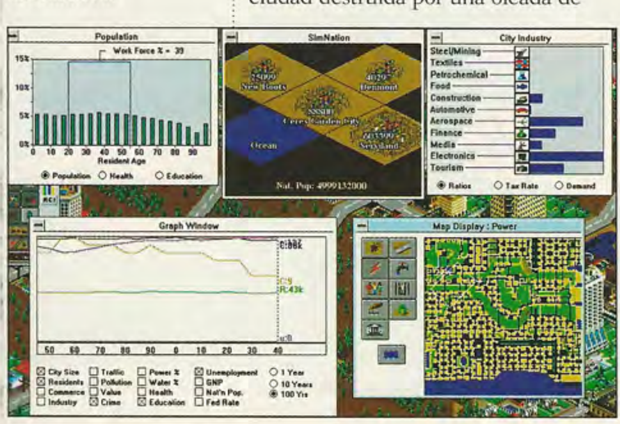
Sin duda, dos inmensos campos de deportes son la solución para una población hambrienta de espectáculos llamativos.



Los metros son una faceta importante de *SimCity 2000*. Aquí, el sistema del metro de Nueva York ha sido trazado para su inspección.



Más de un proyecto nos asustará por su diseño. Pero no hay que temer, ya que la seguridad está garantizada.



Un Desierto Mortífero

Ravenloft, Stone Prophet

Durante un tiempo, parecía que el género de los juegos de rol había bajado mucho de popularidad, en especial desde que títulos como *Wolfenstein 3D y Doom* presentaron un estilo totalmente nuevo de juegos rápidos de disparo muy adictivos. Sin embargo, últimamente, Strategic Simulations ha lanzado varios juegos de rol en CD-ROM para aquellos que no tengan bastante con las mazmorras y los demonios. Su último proyecto enfrenta a un desventurado (que no indefenso) grupo de buscadores de emociones contra las criaturas de un mortífero desierto.

La gente del pueblo del desierto Har'Akir tiene problemas. Una plaga "comecarne" arrasa sus tierras, matando sin merced a todo aquel que la contraiga. Para empeorar aún más las cosas, un muro de un calor insoportable se eleva desde el suelo, impidiendo que nadie entre o salga. Este es un trabajo para una banda de valientes héroes contratados. ¿Está preparado para el desafío?

La principal fuente de maldad toma la forma de un antiguo sacerdote de Ra llamado Anhketepot. Los nativos de Har'Akir creen que él ha despertado para continuar su retorcida búsqueda de vida eterna, y creen que el horror que arrasa sus tierras puede ser atribuido a su vuelta. Sin embargo, todo esto es simple especulación.

Empiece su viaje con dos guerreros distintos que podrá crear antes de empezar a jugar. A aquellos jugadores que conozcan al predecesor de *Stone Prophet*, les alegrará saber que pueden importar personajes de ese juego a éste. Mientras avanza por el desierto, otros personajes le ofrecerán unirse a usted. Como su grupo sólo puede tener 4 miembros, elija sabiamente a sus aliados para crear un grupo bien equilibrado en cuanto a sus capacidades mágicas y de combate. Para desvelar el misterio



Los enemigos toman muchas formas, hasta de objetos inanimados.



¿Necesita un ranger/clérigo en su grupo? Seguro que sí. El hechizo del agua de Trajan Khet le será muy útil, ¡al igual que su forma de luchar con ese bastón!

de este juego, deberá viajar a través del desierto únicamente con sus armas y un suministro de agua limitado para protegerse de los monstruos locales y del insoportable calor. A lo largo del camino, su grupo se encontrará con otros muchos personajes, desde las indefensas tribus nómadas de campesinos, a guerreros "que conocen el desierto" y a magos, algunos de los cuales pedirán unirse a su búsqueda, mientras que los otros intentarán cortarle el cuello...

Ravenloft utiliza un interfaz del tipo apuntar y pulsar que los veteranos de la popular serie *Eye of the Beholder* rápidamente reconocerán. Sin embargo, en lugar de estar limitado a movimientos estrictamente bidimensionales (Norte, Sur, Este y Oeste), diez pies cada vez, los movimientos del grupo serán tan rápidos o tan lentos como desee en tiempo real. Aunque este interfaz resulta torpe al principio, pronto se encontrará paseando por la arena como un beduino. Sin embargo, aquellos que prefieran el anterior método de movimiento, disponen de una opción de movimiento por paso que puede ser utilizada para un control más preciso de un cuadrado de diez pies cada vez.

A los gurús de los juegos de rol tipo *Dungeons & Dragons* les gustará su estilo de juego. Los personajes "desempeñan sus papeles" de forma parecida al clásico juego de dados y papel. Puede llevar sólamente un número limitado de cosas y deberá tener en cuenta el consumo de agua de su grupo y su necesidad de descanso.

Además, no podrá ir por ahí de cualquier manera; estará sujeto a todas las leyes de las razas de los miembros del grupo, sus clases y jerarquías.

A pesar de lo bueno que es *Stone Prophet*, los gráficos no son de pregonar a los cuatro vientos. Los monstruos tienen un número de fotogramas limitado y están pobremente animados. La calidad del sonido es adecuada pero nada espectacular. Uno de los aspectos más débiles de *Stone Prophet* es su nivel de dificultad. En algunas áreas, puede verse rodeado por monstruos que aniquilarán a su grupo de un sólo vistazo. Prepárese a pasar mucho tiempo luchando contra algunas de las criaturas más fáciles para ganar experiencia, subir de nivel, etc. Prepárese, también, a recorrer un enorme desierto que a menudo parecerá exactamente igual en todas las direcciones, así como muchos pasadizos subterráneos llenos de objetos mágicos y poderosos monstruos. ¡Gracias a Isis por el automapa incluido que le ayudará en su búsqueda!

Los jugadores más fieles a los juegos de rol seguro que querrán poner sus manos en este juego, especialmente si han jugado a otros juegos de rol de Strategic Simulations.

– Michael Gianfrancesco

DOS

Strategic Simulations

PROS

Su buena trama y su juego realista ofrecen a los jugadores mucho terreno por descubrir.

CONTRAS

Los gráficos y el sonido podrían haber sido mejores; además, la muerte llega demasiado pronto y con demasiada frecuencia.

TOTAL



Al principio, tenga por lo menos un personaje "multiuso" en su grupo para que cubra todas las habilidades básicas.



Localice la piedra de la habitación que puede ser emparejada con el símbolo de esta estructura.



Laurie Anderson Presenta...

Puppet Motel

MAC

The Voyager Company

PROS

Una música fantástica y taladrantes imágenes acompañan las memorables historias de Laurie Anderson.

CONTRAS

Si no está de buen humor, puede quitarle medio disco.

TOTAL 

A principios de los años 80 parecía que todas las chicas del Soho querían ser como Laurie Anderson, la primera artista de *performance* en irrumpir en la conciencia popular. Con su particular corte de pelo, su gracia como bailarina, sus eclécticos gustos musicales e innovadores y vanguardistas espectáculos multimedia, esta diminuta artista hace que su música siempre esté de moda. Sus truncadas historias de vulnerabilidad y desconexión parecen la contranota perfecta al optimismo de Reagan...

Tras 1986, el año de su película-concierto *Home of the Brave*, Anderson se desvaneció con su mensaje y material demasiado reciclado. Ahora vuelve con *Puppet Motel*, un nuevo CD-ROM de Voyager que va asombrar, fascinar, provocar e irritar, quizá todo al mismo tiempo . *Puppet Motel* se une a otros CD-ROM de vanguardia, como el *Freak Show* y el *GingerBread Man* de The Residents, que amplían los límites de lo que puede ser incluido en un CD-ROM. En *Puppet Motel*, los únicos personajes son usted y Anderson. No hay ninguna trama, meta y no termina en realidad; se trata simplemente de una serie de ambientes, sonidos, símbolos e interacciones a los que quizá les encuentre o no sentido.

Firme el registro del Motel tecleando su nombre y será lanzado a la Sala del Tiempo, un metro subreal que le llevará a las 33 habitaciones de *Puppet Motel*, diseñadas por Anderson y su colaborador Hsin-Chien Huang. Explore los oscuros ambientes del Teléfono, el Contestador Automático, el Oído, la Línea del Amor, la Pista de Patinaje, el Planetario, el Vuelo Nocturno, el Hotel, la Lectora de Manos, la Cámara del Silencio y el Ático. Cada uno tiene su propia simbología, una historia precisa o una amonestación de Anderson, así como su propio ambiente sonoro. La paciencia es esencial, pues no "entenderá" algunas habitaciones la primera vez que las visite.

Y si de pronto se siente muy frustrado, pulse la tecla Escape para saltar desde donde esté al Ático. Volver a visitar las habitaciones las cambia sutilmente. Pista: busque el enchufe eléctrico brillante, no se trata sólamente de un retrato minimalista de la artista, sino además de un aparato de teletransporte.

El trabajo de Anderson siempre ha sido más impresionante a nivel sonoro que a nivel visual, y *Puppet Motel* no es una excepción. Las composiciones (algunas de las cuales se pueden escuchar en el nuevo disco de Anderson, *Bright Red*) van desde lo suave a lo estremecedor, pero todas son memorablemente mejores que las tonterías sintetizadas que pasan por la mayoría de las partituras de CD-ROM.

Lo más probable es que quiera tener un buen par de altavoces para escuchar este CD-ROM melódico. Utilizando un nuevo algoritmo de compresión de sonido, Voyager ha conseguido incluir sonido de 16 bits de 44.1 KHz en el disco. Con estas especificaciones, este CD-ROM suena casi tan bien como un CD de sonido normal.

Estar familiarizado con la obra de Anderson no es un requisito para disfrutar de *Puppet Motel*, y su música es una buena introducción a la estructura desafiantemente, no lineal, de este título. Se llenará de energía gracias a sus elípticos y alusivos cambios de ideas, o se sentirá profundamente desanimado por su incapacidad para representar un pensamiento completo. De todos modos, el *Puppet Motel* de Laurie Anderson es una producción de CD-ROM diferente a todas las demás.

– Steven Anzovin



La versión del Hotel del Infierno de Laurie Anderson. El tiempo pasa y no hay escapatoria –¿o sí la hay?–. Pulse sobre cada uno de los objetos y a ver lo que puede descubrir.



Patinar en la pista de hielo del motel es como viajar a la galaxia de Andrómeda...



Firme aquí para entrar a las 33 habitaciones del motel.



Laurie Anderson creadora de *Puppet Motel.*

HABITACIONES SIN VISTAS



La Sala del Tiempo conecta todas las habitaciones del motel; pulse sobre el cubo para pasar por todos los iconos que le llevarán a cada ambiente.



O visite el Ático, donde los símbolos de Anderson se apilan como viejas memorias. Localice aquí algunas pistas sobre la simbología del CD-ROM.

Estrategia Histórica

Machiavelli the Prince

DOS

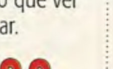
Microprose

PROS

Un gran juego en un fascinante escenario histórico.

CONTRAS

No hay mucho que ver ni que escuchar.

TOTAL    

Durante siglos, *El Príncipe* de Niccolo Machiavelli ha sido lectura imprescindible de todo aspirante a dictador. Ahora, MicroProse ha convertido el mundo de intrigas y engaños de este filósofo del siglo XV en un juego de estrategia histórica que seguro apetecerá al pequeño déspota hambriento de poder que llevamos dentro de nosotros.

Como en todos los juegos de este género, su meta en *Machiavelli the Prince* será convertirse en alguien rico, con influencias y poder, sin morir o perderlo todo en el camino. Los jugadores empiezan con una sencilla nave comercial en su ciudad base, Venecia. Desde aquí, zarparán y viajarán por territorio desconocido, buscando puertos donde comprar mercancías que poder vender en otros puertos para conseguir algunos beneficios. Si viajar por los siete mares no le agrada, puede enviar sus caravanas por rutas de tierra. Puede intercambiar más de 18 diferentes tipos de mercancías valiosas: oro, plata, vídrio y marfil, entre más de 40 ciudades distintas. Esta variedad destaca lo que en otro caso sería un juego básicamente de intercambio.



En la Europa del siglo XV de Machiavelli, el comercio era la forma de enriquecerse y de ganar poder. Reúna dinero comerciando con oro, plata, ébano y otras ricas mercancías, entre más de 40 ciudades.



Aunque la intriga y el poder abundan en *Machiavelli*, sus gráficos son malos.

Pero, como el mismo Machiavelli, los aspectos del juego verdaderamente valiosos se encuentran justo debajo de la superficie.

Después de haber reunido bastante dinero y de haber establecido rutas comerciales valiosas, empezará el sutil proceso de construir su imperio político. Una forma de adquirir poder es comprar cardenales de la Iglesia y asignar después a sus amigos a estas posiciones. Con suficientes asignaciones controlará a la Iglesia y podrá reunir indulgencias y excomulgar a sus enemigos. Si la intriga política es su juego, puede sobornar a los senadores del Palacio del Doge y subir en el escalafón del gobierno peldaño a peldaño. Si todo lo demás fracasa, contrate a difamadores profesionales que hablen mal de sus enemigos, o a asesinos para matarles...

Desgraciadamente, *Machiavelli* nunca consigue tener tan buen aspecto como su juego. Los mediocres efectos visuales y sonoros de *Machiavelli* pueden provocar la no atracción de nuevos jugadores a este género, pero los aficionados a los juegos de estrategia seguro que querrán comprar este juego. El fantástico estilo de juego, junto con la intriga política, le harán volver a por más. Una prueba de que el poder no sólo corrompe, sino que además es muy adictivo...

– Trent Ward

Cuando sea rico podrá comprar influencias sobornando a los senadores en el palacio de Doge.

Contra el Reloj

ClockWerx

Si es un aficionado a los puzzles, no busque más, aquí tiene *ClockWerx* de Spectrum HoloByte. Este puzzle único consta de cien niveles, y además de agudeza mental y deductiva, necesitará una muñeca flexible y una sincronización perfecta.

En *ClockWerx* controla una manecilla de reloj que va de un punto a otro sobre una rejilla-tablero electrónico. Utilizando el ratón o el teclado podrá hacerla dar vueltas, rebotar, saltar o ir marcha atrás de un punto a otro, dirigiéndola hacia el punto "meta" parpadeante.

Si alcanza su meta, habrá completado uno de los tableros del juego y pasará al siguiente. Las primeras pantallas son fáciles; el tutorial incorporado introduce suavemente a los jugadores de cualquier edad o nivel de habilidad. Como en todos los puzzles clásicos de Spectrum HoloByte, *BreakThru, Tetris, WordTris, WellTris,* podrá seleccionar el nivel de habilidad deseado, utilizar un reloj y ajustar el resto de los parámetros del juego (la opción de dos jugadores es muy divertida).

¿Fácil..? En cuanto pase los primeros diez tableros, aparecerán gradualmente los malvados planes de los diseñadores del juego. Nuevos obstáculos y peligrosos objetos voladores alterarán súbitamente el ambiente del juego. De pronto, se dará cuenta que no está casualmente merodeando por la pantalla con su manecilla de reloj de oro, sino que más bien está evitando frenéticamente las manecillas de reloj enemigas que pueden ser identificadas por su color rojo, verde o azul.

También encontrará pinchos móviles y globos de aceite, estos últimos le perseguirán si los toca. Cualquier contacto con estos y otros enemigos significa el final del juego en ese nivel. En niveles posteriores se encontrará con un punto "estación del camino" que marcará su avance sobre ese tablero. Si cae muerto en esos niveles volverá a este punto en lugar de tener que empezar desde su posición original en ese tablero.

Además de enemigos, también encontrará objetos neutrales que podrá utilizar para su ventaja. Pase su manecilla del reloj por encima de un mechero y podrá encender una mecha. Ésta, tarde o temprano, explotará, destruyendo todo lo que le rodea si no tiene cuidado.

A medida que avanza a través de los niveles del juego, se encontrará con todas esas cosas y más. El tic-tac incluido aumenta la sensación de suspense del juego.

El CD copia todos los archivos a su disco duro (menos de 5 Megas) y no necesitará utilizar el CD-ROM después de haberlo instalado. Pero necesitará del manual para pasar la llave de protección de copia de HoloByte que requiere que teclee una frase del manual. Este puede ser un eficaz método de protección de copia para la editorial, pero es muy incómodo que el usuario tenga que referirse siempre al manual.

Si recuerda la cualidad adictiva de *Tetris*, se hará una idea del atractivo de *ClockWerx*. Aparte del estilo de juego, las mayores diferencias entre *ClockWerx* y Tetris son el mayor desafío de *ClockWerx* y su mayor potencial de frustración. Después de todo, este juego es una tortura muy divertida.

– Lance Elko

WINDOWS/MAC

Spectrum HoloByte

PROS

Adictivo; desafiante para cualquier nivel de habilidad.

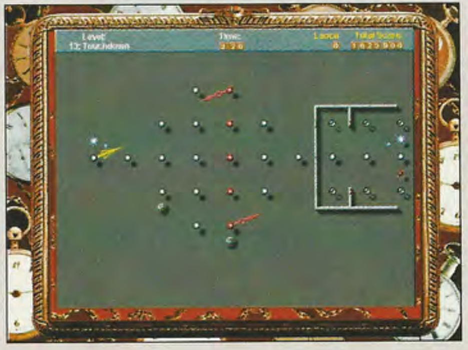
CONTRAS

Molesto esquema de protección.

TOTAL 

PROGRESIÓN DE LA DIFICULTAD

En el nivel 13 tendrá que tropezar con los interruptores rojo y verde (parte inferior central) para abrir las puertas de la derecha. Cuando las cruce, apunte a la "meta" parpadeante, pero cuidado no vaya a chocar contra la mortal mina de color rojo.





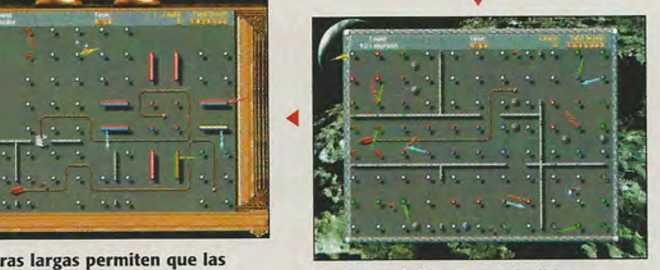
Diez niveles después, las cosas se vuelven mucho más difíciles. Deberá maniobrar de la parte inferior izquierda a la parte superior derecha, mientras estas manecillas de reloj enemigas se balancean.



Puertas móviles, largos fusibles, manecillas de reloj enemigas que saltan de un punto a otro, y una mina que se cierne cerca del punto meta, hacen de este nivel un presagio de lo que viene.



Las barras largas permiten que las manecillas de reloj se desplacen, convirtiendo su viaje en una auténtica prueba para sus nervios. Sin embargo, los objetos neutrales le ayudarán en su camino.



El nivel 50 es la mitad del camino. Fíjese que hay pocos puntos disponibles para su manecilla de reloj. Toque cualquiera de los globos de aceite marrón y estos le seguirán.

Fondo Mediocre

Maabus

WINDOWS

Microforum

PROS

Muy atractivo visualmente.

CONTRAS

Los buenos gráficos no pueden con su sencilla trama y débil juego.

TOTAL 

Estamos en el año 1999, y una forma de radiación desconocida proveniente de una isla del Sur del Pacífico amenaza con cubrir el planeta. Un equipo de reconocimiento enviado a investigar informó del descubrimiento de extraña vida mutante, y después desapareció. Armado con un super tanque llamado Krawler 1000, su misión consiste en explorar los oscuros rincones de la isla, destruir a las criaturas con las que se encuentre y salvar al planeta.

Este hombre aparecerá cada cierto tiempo para darle información. Desgraciadamente, no le dirá nada que no pueda imaginarse.

Si la trama de *Maabus* le recuerda un poco a una película de ciencia de serie B (años 60), entonces va cogiendo la idea. Aunque el juego parece fantástico, con más de 1.400 animaciones en 3D y algunos vídeos de movimiento completo bien ejecutados, el juego y su trama son de segunda fila.

A primera vista, su sofisticado panel de control parece ofrecer suficientes opciones como para mantener ocupados durante muchas horas a los jugadores más hambrientos de acción, sin embargo, en la realidad no funciona. Como en *The 7th Guest* o *Critical Path*, los jugadores se mueven por la isla poco a poco, utilizando una perspectiva en primera persona, desde el panel de control. Las bonitas animaciones del terreno en 3D pasan por la pantalla mientras su tanque avanza a través de pantanos y junglas, de un lugar a otro. Desgraciadamente, la animación es muy parecida y sus cuatro opciones de movimiento (delante, atrás, izquierda y derecha) no siempre le llevarán adonde quiera ir. La falta de una brújula o de cualquier otra herramienta de navegación asegurará que cuando se pierda, estará perdido mucho tiempo.



Cada vez que descubra algo, será analizado por sus ordenadores.



Zonas como ésta, casi seguro que contienen vida. Mantenga pulsado el dedo sobre el botón de disparo.

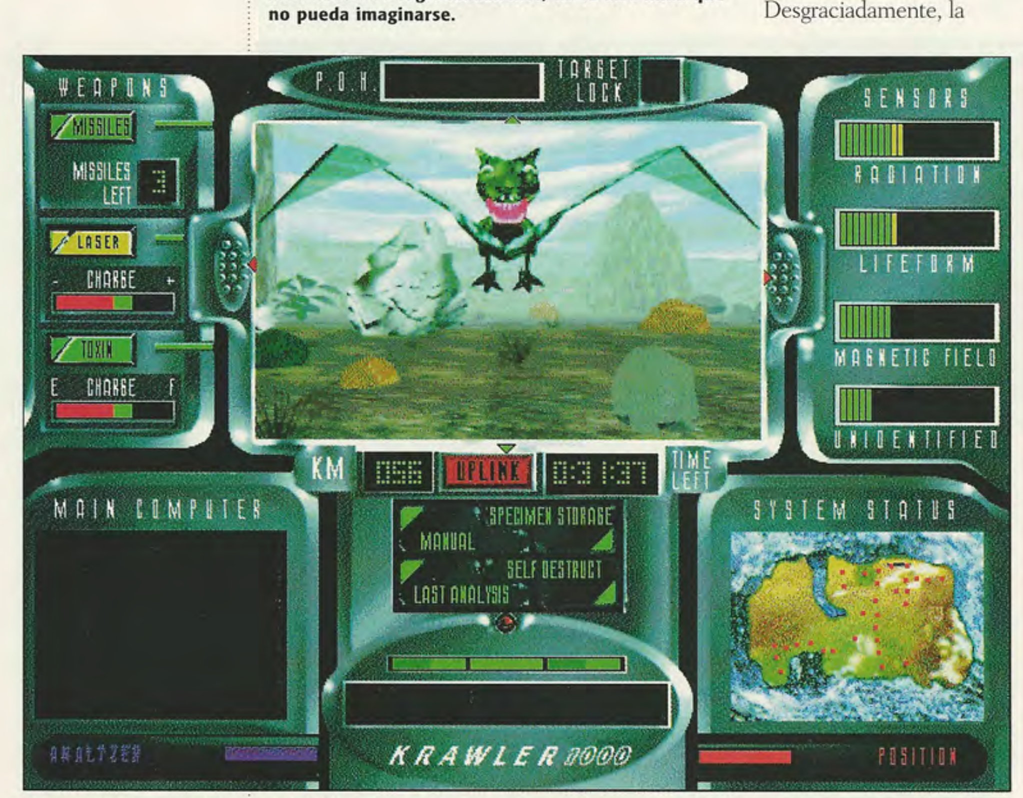


Su vehículo va armado hasta los dientes con armas que sólo funcionan ocasionalmente.

En las escenas de combate de *Maabus,* los jugadores pueden seleccionar uno de los tres tipos de armas diferentes. La única habilidad real requerida consiste en vigilar un indicador que le muestra la cantidad de interferencias electromagnéticas que hay en la zona. Si hay demasiadas interferencias, no dará en el blanco, lo que le llevará a malgastar sus municiones y a reducir sus posibilidades de ganar.

Gráficamente, no hay duda que *Maabus* impresiona y que el diseño de su panel de control está bien concebido. Sin embargo, después de jugar un rato, resulta obvio que la promesa de ver nuevos vídeos es el único incentivo real para seguir jugando, y no el juego en sí.

– Trent Ward



La vista desde el panel de control del Krawler 1000 muestra una de las asquerosas bestias con las que se encontrará en *Maabus.* Este juego de combate-aventura tiene bellas imágenes en 3D; ¡qué pena que el resto del juego no sea tan bueno!



Toda una Joya

Jewels of the Oracle

Jewels of the Oracle comienza con una intrigante premisa: entrar en una tumba que contiene puzzles, en su día utilizados para mejorar las habilidades de lógica y razonamiento de una raza antigua (y presumiblemente ficticia). Su objetivo consiste en resolver los 24 puzzles, en cualquier orden y a cualquier velocidad o ritmo deseado. *Jewels* no tiene ninguna historia ni personajes importantes, tan sólo asombrosos gráficos y el placer de hacer puzzles.

El juego ofrece un amplio rango de desafíos, desde navegar por laberintos y solucionar puzzles de mosaicos, a manejar sencillas máquinas y descifrar códigos. La única "acción" de este juego es moverse por la Sala del Pozo (donde elegirá qué tarea probará a continuación) y por el interior de las habitaciones donde se encuentran los puzzles. Todo el movimiento del juego aparece en películas QuickTime, que recuerdan a *The 7th Guest*, sólo que más lentas, mucho más lentas.

En un ordenador rápido la perspectiva en primera persona de las películas de QuickTime crea realmente la sensación de estar dentro de un místico y antiguo lugar. En un ordenador lento, maldecirá el día en que se inventó el QuickTime (necesitará por lo menos un PC 486 a 33MHz o un Mac 68030 a 25 MHz). Por suerte, hay una opción llamada Modo Shaman que elimina el material de QuickTime y acelera el juego a una velocidad más aceptable. *Jewels of the Oracle* es un festín visual donde las texturas y sombras crean un mundo misterioso y asombroso. La banda sonora es excelente, con exóticos temas que completan el juego. Lo mismo se puede decir de la forma en que los puzzles han sido integrados en el ambiente pre-Sumerio del juego. Los puzzles suelen ser los símbolos de un concepto, como por ejemplo del Ying y Yang.

Aparte de las mediocres películas en QuickTime, el único problema real de *Jewels* es su pretenciosa presentación: es como si los diseñadores estuvieran ofreciéndonos una iluminación espiritual, además de un juego.

A los aficionados a los puzzles quizá les guste empezar sin pistas. Sin embargo, los jugadores ocasionales pueden acabar simplemente frustrados en lugar de iluminados.

Aquellos jugadores que busquen una acción rápida, obviamente se sentirán defraudados con *Jewels of the Oracle*, pero seguro que los aficionados a los puzzles querrán tener este título en su biblioteca de software. Es el típico juego que le seguirá gustando después de semanas, incluso meses, de haberlo comprado, y ésa es una cualidad muy rara, por cierto.

– Stephen Poole

WINDOWS/MAC

Discis Entertainment

PROS

Sus bonitos gráficos y su rica y sutil banda sonora convierten a este CD-ROM en una delicia para los aficionados a los puzzles.

CONTRAS

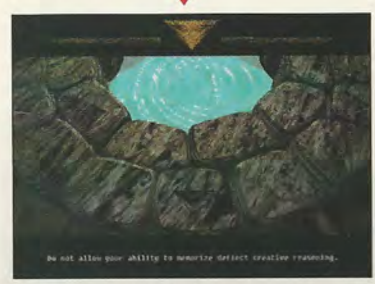
Imaginarse el objetivo de un puzzle suele ser más difícil que resolverlo..., y los requisitos de hardware para ver los vídeos de QuickTime son numerosos.

TOTAL





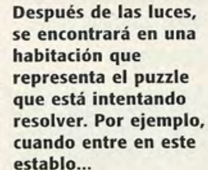
Su viaje comienza aquí, en la circular Sala del Pozo. Puede ir en cualquier dirección, pero quizá quiera empezar yendo hacia delante.



Pulse una de las piedras adyacentes a la piedra del triángulo y aparecerá un puzzle en la piscina de agua. Pulse sobre la imagen y verá una serie de luces parpadeantes mientras es transportado a la habitación del puzzle.



Después de las luces, se encontrará en una habitación que representa el puzzle que está intentando resolver. Por ejemplo, cuando entre en este establo...





Encontrará los Caballos de Azvah, un puzzle de piezas donde deberá completar un dibujo moviendo las piezas a sus posiciones correctas. Resuelva el puzzle y recibirá una joya. Pulse sobre la joya para llamar a esas luces viajeras y...



Pasará a la Sala del Altar donde depositará la joya. Después volverá a la piscina para seguir probando su suerte.



Uno de los puzzles más difíciles de *Jewels* se encuentra en la Sala de los Enlaces Escondidos. Aquí deberá elegir las seis parejas correctas de 12 objetos. ¿La razón de por qué es tan difícil? No sabrá nunca si sus parejas son las correctas, es decir, que es muy fácil seguir probando con la pareja incorrecta, felizmente ignorante de su error.

Empieza la Temporada

Hardball III Collection

DOS

Accolade

PROS

Incluye una lista completa de los principales jugadores de liga y buena acción de arcade.

CONTRAS

Gráficos desalentadores y juego torpe.

TOTAL   

***H**ardball III* es uno de los mejores títulos de béisbol para ordenadores de los últimos tres años. Los primeros tres juegos de *Hardball* se agotaron y han durado más que sus competidores. Ahora, este popular juego ha sido mejorado con más jugadores profesionales y con estadios fielmente representados.

Sin embargo, el éxito de *Hardball III* no se debe a su compromiso por el detalle. Por el contrario, el secreto de Accolade está en incluir sólamente los detalles que hacen que este juego sea tan divertido. Aún así, Accolade ofrece 28 equipos de béisbol, incluidos los dos nuevos equipos de expansión, los Marlins y los Rockies, y puede elegir entre 28 estadios.



Empiece la temporada seleccionando el equipo que desee controlar.

Lo peor de *Hardball III* es la narración digitalizada de Al Michael. Debido a limitaciones tecnológicas, sus informes se escuchan entrecortados. Aunque me gusta su trabajo en televisión, eliminé rápidamente la narración. El juego tiene gráficos mediocres, y es débil en algunas habilidades básicas como el lanzamiento. Controlar a los jugadores en el campo requiere acostumbrarse, especialmente si quiere que atrapen la pelota. Y aunque aprendí con facilidad a lanzar la pelota, terminé lanzándola mal casi siempre.

Aunque los gráficos y controles defensivos de *Hardball III* no dan en el blanco, la velocidad del juego y sus estadísticas de la temporada son todo un éxito. Este CD-ROM incluye las estadísticas de 650 jugadores de la liga principal, así como representaciones realistas de los



Los controles del bateo y del lanzamiento en *Hardball III* son típicos de los juegos de béisbol del estilo arcade.



La animación añade emoción y realismo al juego.

principales estadios de liga. Éstos estaban disponibles como discos adicionales en el producto original. Si está buscando un juego de béisbol decente, esta versión reempaquetada le ofrece algo bueno, pero no fantástico.

– Steven L. Kent

Una Contienda Pequeña

The Big Three

WINDOWS

Alliance Interactive Systems

PROS

Corto tiempo de juego; si consigue entender lo que hay detrás de las reglas, quizá le guste.

CONTRAS

Un juego un tanto oscuro en una escala que simplemente no funciona.

TOTAL 

Aquí tiene un producto con un valioso objetivo: ser un juego de estrategia divertido, históricamente preciso, fácil de jugar, y que se puede completar en una hora... En cuanto a "sencillo" y "fácil de jugar", eso depende. Las reglas son bastante sencillas: tomar el mando de las fuerzas alemanas, rusas o aliadas; asignar puntos militares donde construir o reemplazar unidades, y maniobrar contra el enemigo. El resultado de sus combates viene determinado por cómo lanza los dados electrónicos y por modificadores de los factores ofensivos y defensivos.



Esta es la única pantalla del juego, y es demasiado pequeña como para que contenga el escenario completo europeo de la II Guerra Mundial.

Pero hay una zona oscura entre las reglas, tal y como aparecen en el manual, cuando intenta seguirlas. El problema se debe a la escala del juego. Existe sólo una pantalla donde aparece un mapa de Europa, África del Norte y el Este de Rusia, y ésta está llena de iconos grandes y burdos. Las pequeñas masas de tierra y los iconos grandes no funcionan bien juntos. A esta escala, sería imposible realizar maniobras con sentido.

Se debe aplaudir a Alliance por su deseo de introducir juegos de estrategia a una nueva audiencia, pero, por desgracia, este juego de estrategia tiene grandes fallos.

– William R. Trotter

Acción y Estrategia

Jagged Alliance

Aunque los productores de juegos Sir-Tech son bien conocidos por sus juegos de role, acaban de lanzar un juego de estrategia increíblemente entretenido: *Jagged Alliance*.

El juego empieza con una demostración bastante impresionante (demostración que consumirá una cantidad igualmente impresionante de espacio en su disco duro) que muestra la preocupante situación de un científico y de su hija. Ellos están intentando extraer una resina medicinal de un árbol bastante raro. Desgraciadamente, su malvado socio ha decidido monopolizar la preciosa sustancia y, tras contratar a un grupo de matones, ha conseguido hacerse con el control de la isla. Movido por sus buenos sentimientos, usted contrata a su propio grupo de mercenarios (cuando se les paga tan bien no se les puede llamar matones) y empieza a recuperar los recursos de la isla.

Aunque la trama suene como un episodio del *Equipo A*, en realidad *Jagged Alliance* ofrece un juego muy bueno. Empezará investigando la base de datos del A.I.M. (Asociación Internacional de Mercenarios) para localizar y contratar al grupo de asalto perfecto. Si acaba de empezar, acaba de fracasar en una misión o si tiene miembros no deseados en su grupo, algunos de los mercenarios más experimentados pueden negarse a ir con usted. Cada juego es diferente porque cada uno de los personajes tiene su propia personalidad y habilidades. Este elemento del juego le hará sentir como si en realidad estuviera mandando tropas.

Una vez que haya iniciado una misión, el juego funcionará de forma parecida a *X-Com* y a otros simuladores tácticos. A los personajes se les permitirá realizar un cierto número de movimientos por turno, durante el cual podrán caminar, recargar las armas, disparar y recoger objetos. Al final del turno del personaje, le tocará el turno a sus adversarios, quienes contraatacarán. Todo lo que hay a su alrededor está descrito por las estrictas reglas de las líneas de disparo, permitiendo emboscadas, francotiradores y retiradas escondidas. En *Jagged Alliance*, los jugadores deberán recargar sus armas cuando éstas estén vacías, y las municiones tendrán que ser del calibre apropiado para que funcionen.

Algunos miembros de su equipo, como los médicos y los mecánicos, son muy valiosos, pero menos capaces de defenderse, es decir, que cuidar de ellos requerirá algo de estrategia por su parte. Mantener sanos y salvos a los miembros de su grupo es una de sus máximas prioridades, porque demasiadas muertes vaciarán rápidamente su cartera.

A medida que limpia cada sector de la isla, descubrirá que necesitará gozar de buena reputación para poder contratar a guardias (que protejan la tierra que ha liberado) y a nativos (que extraigan la resina que le dará las ganancias necesarias). Los jugadores que son hábiles en combate, pero no en asuntos comerciales, verán que sus escasas victorias rápidamente se estropean cuando descubran que no hay nadie que quiera luchar con ellos.

Jagged Alliance tiene suficiente acción y estrategia como para que disfrute casi todo el mundo. Además, tiene gráficos muy decentes y una banda sonora bastante buena.

– *Trent Ward*

DOS

Sir-Tech Software

PROS

Juego sólido con una interacción de fácil control.

CONTRAS

La trama incluye confusas instrucciones de misión.

TOTAL 



Muévase lentamente, los enemigos pueden estar detrás de cualquier árbol.



Una vez recibida la misión, lleve a su grupo al campo de batalla lo antes posible.



Explore la zona de comienzo para localizar el equipo que va a necesitar.



La pantalla del inventario incluye los objetos y la munición.



Cuando esté preparado para entrar en una zona colindante, deberá reunir a sus tropas.



Los comentarios de la tripulación no son siempre de mucha ayuda...



El mapa general sigue sus victorias e indica cómo van sus tierras.

Laberintos de Basura

H.U.R.L.

DOS

Millennium Media Group

PROS

Los gráficos y la acción gustarán a aquellos niños que tengan buena puntería y un buen sentido de la orientación.

CONTRAS

Los jugadores novatos pueden ver la perspectiva en primera persona como una experiencia desalentadora.

TOTAL 

Cualquier persona que conozca la película *Wayne's World* podría acercarse a un juego llamado *H.U.R.L.*, (es decir, tirar basura) con cierta precaución. Pero no se preocupe, éste no es el asqueroso festín que su título sugiere. El juego no resulta muy atractivo para los adultos, pero la mayoría de los padres apreciarán su premisa de conciencia social y no violencia: defender al pueblo contra Bob el Asqueroso y su pandilla de "tiradores" de basura, así como recuperar el suministro mundial de ropa interior limpia... *H.U.R.L.*, son las siglas de Hardcore Union of Radical Litterbugs (Unión de Tiradores de Basura Radicales).

H.U.R.L., adopta la perspectiva en primera persona y tridimensional de juegos como *Doom* o *Wolfenstein*, pero en lugar de matar demonios y nazis, los niños deberán utilizar globos de agua para inmovilizar a los gorilas, a los patos y a las ranas que están destruyendo el pueblo. Los villanos se defienden, por supuesto: los gorilas tiran pieles de plátano, los monos tiran huevos podridos y los gatos lanzan los secos excrementos de sus cajitas. Usted se debilitará a medida que es cubierto por la basura.

El juego comienza en la estación de autobuses y la gasolinera de Bob, el primero de los muchos locales de mala vida donde tiene lugar la acción del juego. Busque basura por el escenario y llévela a la máquina de basura Trade-4-Trash, donde la será intercambiada por globos de agua, jabón y desodorante. Estas son las armas que necesitará. Golpee a su enemigo lo bastante fuerte o durante mucho tiempo, y éste quedará incapacitado; los cerdos vuelan, los patos saltan y las ranas emiten sonidos.



Estos tipos son amistosos y aparecen de vez en cuando para ofrecerle normalmente información inútil. Por lo menos, no son sucios.

Como otros juegos que ofrecen una perspectiva 3D en primera persona, verá lo que hay a su alrededor como si estuviera en el centro de la acción. Esto también significa que cuando un pato le tire huevos, la porquería le bloqueará momentáneamente la vista. A los niños más pequeños quizá les resulte difícil esta perspectiva mientras avanzan por las laberínticas calles de un parque lleno de caravanas o por los zigzagueantes pasadizos del sistema de alcantarillado. El indicador de la parte inferior de la pantalla le muestra la cantidad de suciedad que lleva. No pase demasiado tiempo sin ducharse (que cuesta dinero), o sin limpiarse en una boca de incendios (que es gratis). Si se ensucia demasiado tendrá que repetir el nivel. Aparecerá el mensaje "Está asqueroso!" "¡A la ducha!".

Descubrirá que le resultará más difícil mantenerse limpio cuando pase al sistema central de alcantarillado, al callejón de la comida-basura y a niveles superiores. No sólo tendrá que luchar contra más enemigos, sino que además los recursos de agua serán más escasos. Encontrar los abrigos o paraguas que hay esparcidos por cada nivel le dará algo de protección extra contra la basura.

H.U.R.L., es rápido, divertido y exige ciertas habilidades estratégicas y de juego. Si está buscando un juego no violento para sus hijos, *H.U.R.L.* es una buena elección. Quizá no sea una diversión muy limpia, pero casi.

– Peggy Berg

LUCHE CONTRA LA BANDA DE BOB "EL ASQUEROSO"



El arma del felino es un suministro de "excrementos" de gato bien secos. Cuidado con el fuego cruzado cuando el pato empiece a tirar huevos podridos.

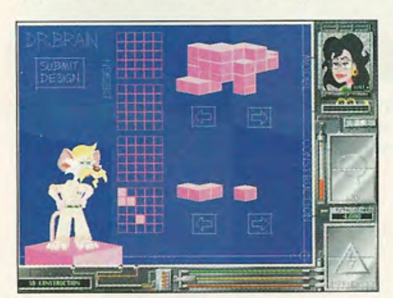


También cuidado con los cerdos. Golpéeles con un globo y volarán por la habitación. Seguro que a más de uno le traerá recuerdos de un concierto de Pink Floyd...

Mente de Roedor

The Lost Mind of Dr. Brain

En un accidente de laboratorio muy extraño, el Dr.Brain transfirió todos sus pensamientos a su ratón doméstico Rathbone. La Doctora Elaina Brain está buscando a alguien que le ayude a restaurar la mente del Dr.Brain antes de que ésta se convierta en la de una rata. Para hacer esto, deberá solucionar una serie de puzzles. Esta colección de ejercicios cognitivos de Sierra, la tercera de la popular serie del Dr.Brain, es genial.



Este puzzle desarrolla habilidades de visualización en 3D, pero va acompañado por el "acento" sueco de Rathbone.

Los diseñadores han intentado estimular el pensamiento espacial, aural, mnemotécnico y de patrones –el tipo de pensamiento que suele ser ignorado en la escuela–. Los jugadores son desafiados a duplicar complejos objetos de tres dimensiones, a recordar y reordenar famosas composiciones musicales, a navegar por complejos laberintos en 3D y a trabajar en un tablero-red neuronal. Cada tipo de puzzle incluye varios niveles de dificultad. Es decir, que los jugadores de diferentes edades y habilidades podrán disfrutar de la acción. Si se siente bloqueado, la Dra. Elaine siempre estará lista para ayudarle con algún consejo.

La trama del desastre del laboratorio está muy bien contada. La animación es buena y la sincronización de los labios de Elaine fue realizada por un animador que realmente sabía lo que hacía. Sin embargo, a pesar de haber tanta gente tan lista obviamente involucrada en este juego tan inteligente, alguien podría haberse dado cuenta que las viciadas impresiones étnicas de Rathbone (un irlandés en el puzzle del ferrocarril/red de neuronas o un sueco en el puzzle de construcciones 3D) podrían ofender a alguien.



Ayude al Dr. Brain a recuperar su cerebro completando nueve rompecabezas.

A pesar del barato estereotipo étnico, me gustó *The Lost Mind of Dr.Brain*, y lo que es más importante a mis hijos les gustó. Este juego "estiró" sus cerebros...

– Steven Anzovin

WINDOWS/MAC

Sierra On-Line

PROS

Incluye estimulantes puzzles, buenos sonidos y buena animación.

CONTRAS

Limitado valor de reproducción.

TOTAL 

Fichas Chinas

Shanghai: Great Moments

WINDOWS

Activision

PROS

Un gran juego para los aficionados a los puzzles.

CONTRAS

Lentos tiempos de carga y dificultad para descifrar algunos juegos de fichas, hacen que este juego no sea tan divertido como anteriores versiones.



Como alguien que ha seguido *Shanghai,* el juego de emprejamiento de fichas, desde sus primeros días del CGA hasta sus versiones en Windows, le puedo decir que *Shanghai: Great Moments* en CD-ROM está por debajo de la media del grupo.

La versión en CD-ROM añade algunos juegos nuevos a este antiguo pasatiempo que seguro disfrutarán los entusiastas de *Shanghai: Great Moments*. En La Gran Muralla, por ejemplo, sobre la pantalla aparecerán varias capas de fichas: quite las fichas del centro o de la parte inferior y las capas superiores bajarán. Y hay un desafío de velocidad (Action Game) donde competirá contra el reloj emparejando fichas antes de que las nuevas aparezcan. En Beijing verá una cuadrícula de 9 x 16 fichas con un par de agujeros en ella; para despejar la pantalla, deberá realizar los emparejamientos utilizando las fichas de los bordes de la cuadrícula.

Sin embargo, *Shanghai: Great Moments,* pasa demasiado tiempo con cosas superfluas. Claro que tiene nuevos grupos de fichas que van desde las Grandes Obras del Arte hasta la Exploración del Espacio; y que cada vez que empareje una ficha aparecerá una fotografía o una animación detallada. Sin embargo, los nuevos elementos visuales de *Great Moments*, la mejorada animación de las fichas y los sombreados, hacen que el tiempo de carga de cada juego de fichas tarde por lo menos 2 minutos. Aunque desactive la animación, los sombreados y detalles relentizarán mucho el juego. Además, algunos de los nuevos temas de retratos, como parejas famosas, un juego donde deberá emparejar parejas duos.



En el Juego de Acción, visualizado aquí como un juego de fichas de Sucesos del Mundo, las fichas serán añadidas cada 6, 8 ó 12 segundos, mientras está intentando despejar el tablero.

De todos modos, el juego básico de *Shanghai* es adictivo, independientemente de su formato.

– Leslie Mizell

Arcade sobre Ruedas

SuperKarts

DOS

GT Interactive Software

PROS

Acción rápida y salvaje para los aficionados a las carreras de coches.

CONTRAS

Los gráficos pueden resultar pesados.

TOTAL

Desde el lanzamiento de *Doom,* muchos fabricantes se han dado prisa por aprovechar al máximo su motor en primera persona. Afortunadamente, los diseñadores de *SuperKarts* de Manic Media han conseguido utilizar originalmente este motor, añadiendo además mejoras en su funcionamiento general.

SuperKarts es un juego de carreras del estilo arcade con algunos detalles interesantes. Uno o dos jugadores pueden ponerse detrás del volante, eligiendo competir como uno de los ocho pilotos posibles. Cada piloto tiene sus propias ventajas especiales.

Puede elegir entre 16 pistas diferentes de todo el mundo; las pistas están llenas de todo tipo de ayudas, desde manchas de petróleo que puede utilizar para quitarse de encima a aquellos que le pisan los talones, hasta las recargas de aceleración turbo que le llevarán volando por el circuito. La acción es rápida y feroz, con varios y diferentes niveles de habilidad disponibles; hasta el mismo demonio de la velocidad encontrará su propio desafío.



***SuperKarts* le da el punto de vista de *Doom* en 16 pistas de carreras diferentes.**

Cuando la emoción de una carrera en pistas individuales empiece a debilitarse, los jugadores podrán participar en el desafío que supone una temporada llena de competiciones, utilizando todas las pistas del juego. Los ganadores de cada una de las carreras recibirán premios en metálico que podrán utilizar para mejorar sus vehículos antes de que empiece la siguiente carrera. La opción dos jugadores le permite elegir entre una visualización de pantalla dividida, horizontal o vertical.

Como en el caso de *Doom* y *Wing Commander*, los gráficos de *SuperKarts* suelen ser un poco burdos cuando se examinan de cerca. Pero en general, éste es simplemente un pequeño fallo de un juego fantástico.

– Trent Ward

Ciencia Sencilla

The Adventures of Hyperman

Las ciencias no son un tema fácil de enseñar, ni tampoco están ansiosos por hacerlo los que se dedican al software educativo. ¿Ha observado cuántos programas de educación tratan las Matemáticas, la Lengua o la Ortografía y cuántos las ciencias? *The Adventures of Hyperman*, el primer título de las series Cool Science para IBM Multimedia Studio, ha logrado una combinación interesante donde se alterna información, con las fantásticas aventuras de un superhéroe llamado Hyperman.

Hyperman es gracioso y es además un antihéroe del cómic que tiende a no pensar lo que dice. La compañera de Hyperman, Emma C. Squared, es una inteligente adolescente con un cerebro preparado para las ciencias. Emma mantiene a Hyperman en la dirección correcta, haciendo demostraciones en la pizarra para ilustrar los conceptos científicos y proporcionando al estudiante unas sugerencias prácticas sobre como resolver los problemas.

El objeto de este juego consiste en ayudar a Hyperman y a Emma a frustrar los malvados planes tramados por el villano Entrobe, una entidad verde que vive en las regiones interiores del espacio. Entrobe auxiliado por su compinche Kid Chaos, descarga su ira sobre la Tierra causando desastres medioambientales. En uno de ellos por ejemplo, decide hacer entrar en erupción un volcán, así puede hacer surf en la lava y para llevar a cabo su hazaña, coloca una bomba introducida en hielo en la base del volcán...–. La tarea de Hyperman y Emma consiste en desactivar la bomba y poner a salvo a los habitantes.

Emma está convencida de que pueden lograr ésta misión fundiendo el bloque de hielo, pero no pueden fundirlo con una fuente de calor convencional como el fuego, ya que hay gas dentro del túnel donde la bomba está colocada. Por tanto la solución según Emma es fundir el hielo dirigiendo un haz de luz reflectante en el interior del túnel. Y aquí es donde interviene usted. Emma le dará una rápida lección de pizarra para demostrar como el ángulo de referencia iguala el ángulo de refracción. Mediante cerca de 20 espejos situados en distintos giros y curvas de la montaña del túnel, usted debe girar dichos espejos (no todos) en el ángulo correcto para que la luz golpee directamente al bloque de hielo. Y he aquí todo un método efectivo para enseñar geometría y refracción.

Como Entrobe trama otros complots, usted tendrá que ayudar a los superhéroes con lecciones que incluyen: el aumento (por medio de un microscopio electrónico), el viento y sus propiedades termales (utilizando una bolsa de aire caliente), los principios de influencia y trayectoria, y los principios de la genética y la evolución (a través de un terrario controlado medioambientalmente).

Para asegurarse de que el programa no le aburre, usted dispone de un apartado con la opción "al azar" donde nunca sabrá el orden en el que aparecen los problemas. Además, algunas de las aventuras requieren soluciones diferentes en cada juego.

Mi única queja es que una vez que fracase en un experimento, tendrá que retroceder varias posiciones con el fin de obtener información adicional. Los creadores del juego podrían haber evitado esto llevándole directamente a la localización necesaria. El grupo sobre el que trabajé, niños de entre 8 y 12 años, disfrutó de verdad con el programa, sin embargo se quejan de la frecuencia con que retroceden posiciones.

Al margen de esta crítica, *The Adventures of Hyperman* merece un buen elogio: tanto las secuencias de dibujos como su banda sonora son excelentes. Después de esto, las clases de ciencias podían haber sido así de divertidas siempre.

– Lance Elko





Su marcador le indica si está dirigiendo bien el juego con el fin de frustrar los malvados planes de Entrobe.



Entrobe convence a Kid Chaos de que es necesario explorar el volcán para poder atrapar alguna ola de lava.



El mundo natural parece distinto visto a través del microscopio. Le esperan un montón de sorpresas en este apartado.

WINDOWS

De 7 a 14 años

IBM Multimedia Studio

PROS

Excelente animación y banda sonora.

CONTRAS

El retroceso del juego al fallar se hace pesado.

TOTAL 

¡EUREKA!



Su trabajo consiste en ayudar a Hyperman a llegar hasta el castillo. Ajustando el nivel y la tensión correctamente conseguirá...



...frustrar las cobardes hazañas de Entrobe. Pero Hyperman primero tiene que disfrazarse de vaca así Entrobe no le reconocerá.

Los Límites del Conductor

License to Drive

WINDOWS/MAC

De 14 años en adelante

Janus Interactive

PROS

Presenta información básica de la circulación en general, además de consejos prácticos e imágenes que refuerzan los conceptos.

CONTRAS

No dispone de una función de búsqueda que localice información sobre un tema específico.

TOTAL 



Observará como el coche se acerca hacia usted para mostrarle los efectos de las luces largas.

El crecimiento del mercado multimedia se está ampliando a todas las materias y *License to Drive* de Janus Interactive es un buen ejemplo. Este CD-ROM sobre la circulación, es una herramienta muy útil para aquellos que están aprendiendo a conducir e incluso para los que quieren repasar sus conocimientos.

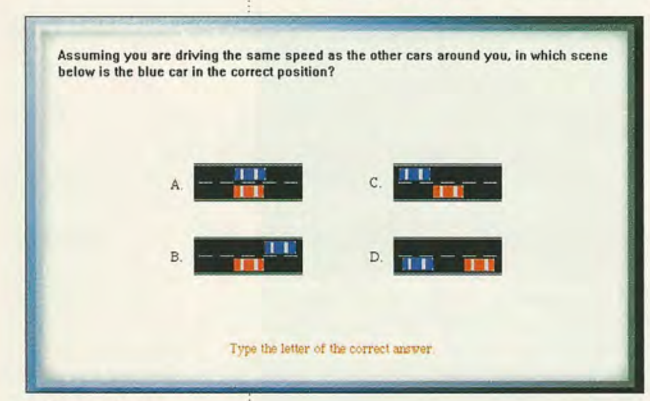
License to Drive está sacado de los manuales de circulación de los 50 estados de EE.UU., por lo que es impensable que nadie sea capaz de aprenderse todo en una o dos sesiones.

La pantalla que abre el programa expone 12 paneles, uno para cada tema: Cómo obtener el Carnet, las Reglas de la Conducción, las Señales, Situaciones al Volante, Accidentes, etc. Pulse un tema y se trasladará al show de presentación donde cada pantalla ofrece un pequeño texto junto a una imagen. La mayoría de las lecciones del programa, incluyendo los movimientos del vehículo, la dirección del tráfico, los semáforos y las técnicas de frenado, se interrumpen por una simple pero efectiva escena animada. Los contenidos de los textos son buenos aunque la escasez de tipos de letra y tamaño los hacen a menudo ilegibles.

Al final de cada sesión, puede continuar hasta el siguiente tema o realizar un test de la lección recibida. Dependiendo del tema, los tests varían de cuatro a diez preguntas opcionales. Si su puntuación no es demasiado alta, el programa le sugerirá que repita la lección. Recibirá información de las respuestas incorrectas, sin embargo aquí quizá le sea más útil la opción "feedback". Por ejemplo, si olvida lo que contestó a la pregunta sobre las puertas traseras, el programa le dirá: "Usted contestó 'b'. La respuesta correcta era 'c' ". Para entonces probablemente habrá olvidado las respuestas 'b' y 'c', por lo que no entenderá por qué escogió la respuesta equivocada. Obviamente Janus hace esto para hacerle revisar la lección de nuevo, algo que puede ser un verdadero rollo si sólo falló en un par de preguntas.

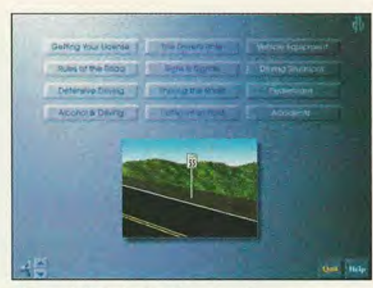
Para solucionar este problema, puede escoger el indicador rojo de progresos próximo al botón de la pantallla y acudir directamente a la lección que le corresponda.

Dispone además de un montón de actividades encargadas de reforzar conceptos. La más complicada de éstas es quizá The Braking Game. En éste módulo se le pide que acelere la velocidad de viaje y que después adivine qué distancia de seguridad es necesaria para detener un vehículo que circule a dicha velocidad.



Cada sección se completa con un test opcional, donde si responde demasiadas respuestas incorrectas se le aconsejará repasar el tema.

Si se equivoca, su coche se estrellará con otro que se encuentra parado en la autopista. Se trata de un bonito intento pero no sirve, ya que la gente no piensa en términos de metros cuando va conduciendo. Habría sido mucho más útil si Janus hubiera tomado como medida la longitud de un coche o la regla de los 10 segundos.



El sencillo interfaz le permite moverse por secuencias o ir directamente al tema que haya escogido.

Driving Situations es una sección especialmente buena. Aquí la animación y las ilustraciones son efectivos exponiendo las situaciones en las que cualquier conductor puede estar implicado normalmente. Esto incluye cómo conducir cuando llueve (y cómo actuar si su coche sufre aquaplanning), cómo aparcar en las colinas, como incorporarse a una vía, etc.

La pregunta que debe hacerse respecto a *License to Drive* –y respecto a otros productos educativos similares– es la siguiente: ¿Está justificada la diferencia de precio entre los productos multimedia y un libro o un vídeo? La estructura de las lecciones así como los tests permiten que los estudiantes se centren en las áreas que ellos creen más necesarias. Como producto informativo no es definitivo ya que cada Estado tiene sus propias normas y regulaciones, por lo que *License to Drive* es con seguridad más útil usado como un suplemento educativo para los conductores o como una clase práctica de ordenador para aprendices.

– Lance Elko

LAS REGLAS DE LA CARRETERA







Cada pantalla ofrece una regla o consejo y un gráfico. Hay montones de escenas que le ayudan a comprender los conceptos.

El Jardín de Infancia

Chugalong goes to Playland

Chugalong goes to Playland puede describirse como un programa de iniciación al jardín de infancia donde se combinan una serie de actividades sobre conocimientos básicos, con un diseño narrativo que intenta captar la atención de los menores de 6 años. Es decir, considérelo como un equivalente a un programa de preparación al Test de Escolaridad.

La historia comienza con un juego de memoria en el que los niños ayudan al tren Chugalong a encontrar su campana. Los pequeños pueden resolver éste puzzle o saltar directamente hasta las actividades de habilidad, como la de ayudar a los compañeros de Chugalong a guiar su globo mediante un mapa a través de Playland. Los niños pueden acompañar a Mikey y a Michelle en sus visitas al zoo, al circo o a la granja. Tan pronto como hayan ayudado a la pareja a alcanzar su destino, pueden dedicarse a actividades educativas y de diversión. La modalidad del uso del interfaz "señala y pulsa", tiene en cuenta las limitaciones de los jugadores, es decir que los niños no necesitan saber cómo pulsar para seguir el orden del programa.

Las actividades educativas ponen especial énfasis en los conocimientos básicos de letras y números y se aprecia que los creadores intentan realmente convertir la enseñanza en algo divertido. En el ejercicio de reconocimiento de las letras por ejemplo, las respuestas correctas se premian convirtiendo las letras en dibujos –si reconoce la letra T correctamente, ésta se transformará en una tortuga–. También hay juegos de emparejar letras de la parte superior con la de la parte inferior al mismo tiempo que el loro Polly explota los globos que hacen juego entre sí. El problema es que el sonido de los globos al explotar parecen disparos de bala acompañados de un estruendoso graznido de Polly, pareciéndose más a un buitre perturbado que a un loro...

Está claro que aprender es algo más que leer, escribir o estudiar aritmética, y Chugalong se encarga de enseñar a los niños acerca de todo tipo de temas, entre los que están la música y la ciencia. En una de las diferentes situaciones por ejemplo, los niños pueden aprender a distinguir los distintos instrumentos musicales como la trompeta y el trombón. También cuenta con una variedad de juegos de memoria, poemas e incluso con actividades que no son precisamente académicas tales como los rompecabezas y además podrá hasta disfrazar a Mikey y a Michelle con trajes de payaso. Lo que sí podía haber hecho GemMedia es dar salida a la creatividad de los niños pero en lugar de eso, el narrador les va diciendo lo que tienen que hacer: "Ponga el pelo de Mikey de muchos colores". Al elegir el rojo, el verde o el naranja, los niños reciben un sonido que identifican con error.

GemMedia merece un halago por la cualidad de sus secuencias y por haber evitado ese aspecto beato y santurrón tan característico en la mayoría de los títulos de software para preescolares. Sin embargo en otros puntos no dan la talla. Algunos objetos resultan correctos en el tratamiento tridimensional, otros en cambio son demasiado extraños. La cerda Peggy, realmente parece una cerdita pero ¿qué me dice del gallo Romeo que a lo que más se parece es a un robot? Los personajes humanos son especialmente raros y su distorsionada voz electrónica les hace más raros todavía. Cuando mostré éste CD-ROM a unos niños de siete años, describieron a Mikey y a Michelle como una pareja de apariencia "estrafalaria" y "horripilante". Da igual que los niños lo encuentren entretenido o espantoso, se aburrirán rápidamente cuando intenten descubrir cosas nuevas. El programa presume de tener "muchas de animación" y de "34 fotos reales de animales". Pero éstas estadísticas no son significativas si se considera que casi 400 MB del almacenaje del disco está sin usar.

Chugalong tiene varios encantos y los preescolares seguramente encontrarán al menos un par de cosas interesantes en el programa. Sin embargo en este CD-ROM de ritmo lento, de escasas opciones de voz, de pocos efectos sonoros y de personajes de apariencia estrafalaria, se ha reducido el valor educativo del que dispone.

– Peggy Berg

WINDOWS

De 2 a 6 años

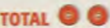
GemMedia

PROS

Facilidad de manejo sin la ayuda de ningún adulto; estilo de animación muy innovador.

CONTRAS

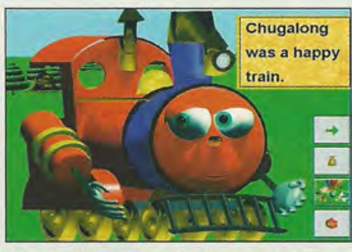
Los niños perderán el interés rápidamente ya que la mayoría del material ser repite.

TOTAL  

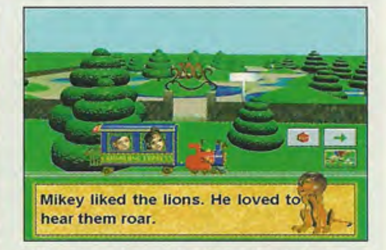
CONOZCA A MIKEY Y A MICHELLE



¡Pobres Mikey y Michelle!; se parecen a Chukie, el muñeco asesino de la película *"El muñeco diabólico"* y el loro Polly es exactamente igual a un buitre...



El narrador que lee la historia tiene una voz muy agradable, sin embargo Mikey, Michelle y otros personajes parecen como si estuvieran haciendo gárgaras.



Chugalong hace efectivo el uso de los dibujos. En ésta innovadora secuencia, la letra T se agranda y cosquillea la nariz del león, provocando su rugido.



Pintar a los personajes debería ser divertido, pero GemMedia hace de ello una lección un tanto aburrida.

Pasatiempos Clásicos

Playtime in the Park

WINDOWS/MAC

De 3 a 7 años

Nova Development

PROS

Animación divertida con canciones que no llegarán a aturdir demasiado a los padres.

CONTRAS

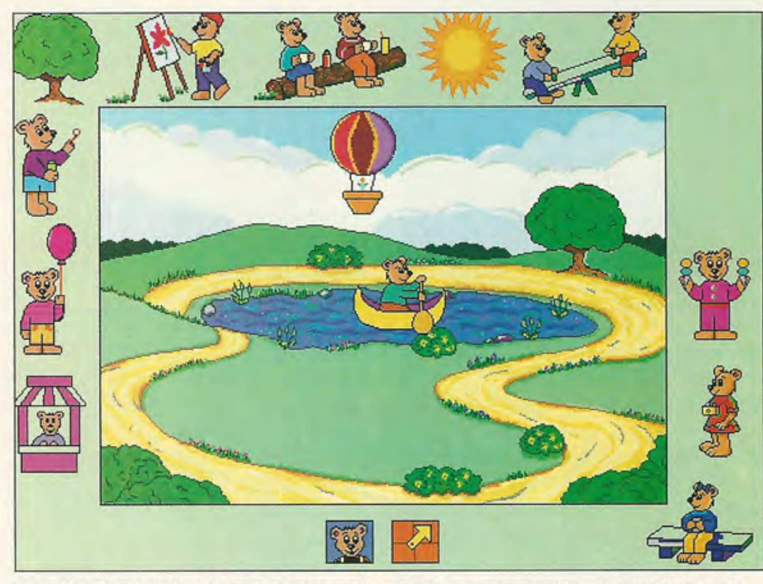
Es, en esencia, un libro electrónico.

TOTAL

A pesar de que el formato sea multimedia, *Playtime in the Park* no tiene mucho contenido o diversión. Sus actividades incluyen colorido, relacionan los puntos y muestran los números y las letras; se trata de los mismos juegos que disfrutaban los niños de los 60 y los 70 en su tiempo libre.

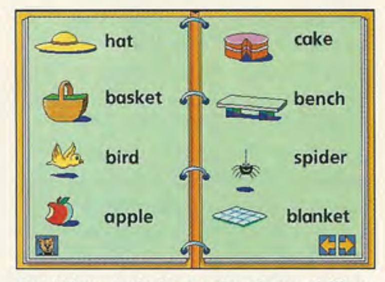
Las estrellas de este programa de orientación preescolar, son una familia de osos, no demasiado atractivos, que deciden pasar un día en el parque. Se puede elegir una actividad pulsando en cualquiera de los cinco osos de la pantalla de apertura. El oso que sostiene la brocha por ejemplo, da paso a un programa donde los niños dibujan escenas que podrán ver en otro apartado del programa. El oso que lleva el lápiz es el guardián de los dibujos hechos por medio de puntos, y el oso con el libro ABC, introduce a los más pequeños en unas lecciones elementales sobre fonética y vocabulario.

Los otros dos osos le conducirán a unas actividades ligeramente más difíciles. Elija por ejemplo, el oso que lleva el libro y será testigo de unas poéticas escenas en el parque. Cada uno de los dibujos contiene puntos culminantes, que muestran distintas animaciones si son seleccionados. Pulse en el oso del banco de la primera escena, por ejemplo, y verá cómo alimenta a un pájaro. Los poemas son leídos por una voz en off; no son geniales pero al menos son simpáticos. La partitura musical es viva y alegre sin llegar a ser irritante.

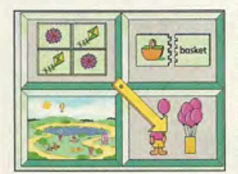


Los niños tienen que ubicar a los personajes en las escenas correspondientes y después podrán ver un breve espacio animado.

El oso que sostiene el puzzle, le dirige a un variado módulo de árboles, quizá la parte que despierta mayor interés entre los niños. Los puzzles están diseñados para desarrollar ejercicios de memoria y de emparejar. En el ejercicio de concentración, por ejemplo, el juego consiste en formar parejas con las figuras ocultas. En las actividades más avanzadas, se dedicarán a emparejar palabras con sus dibujos correspondientes y una vez que finalicen una actividad correctamente, recibirán los cariñosos aplausos de los osos.



Aquí tiene todo lo que le ofrece el libro A-B-C.

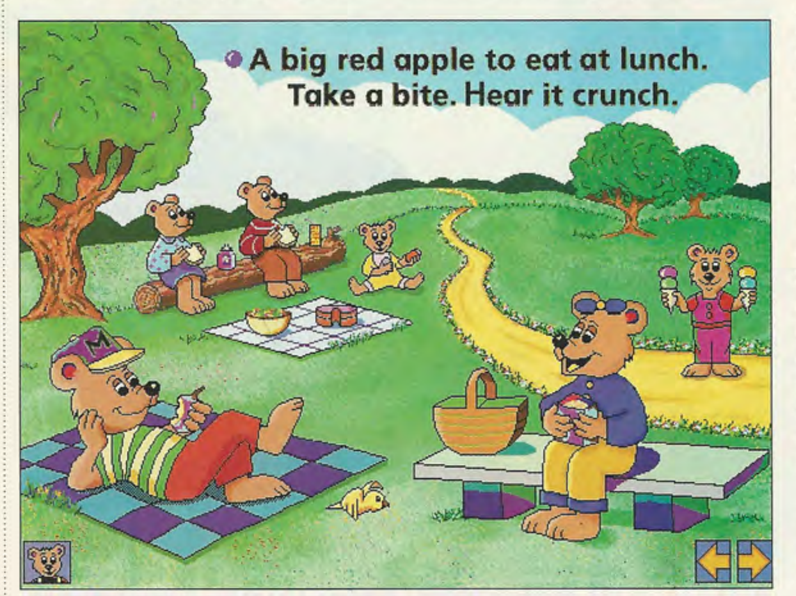


Los puzzles disponen de 4 actividades diferentes ofreciendo además un valor de respuesta al juego.

La crítica más significativa que se puede hacer de *Playtime in the Park* es que es excesivamente lento. Incluso aquellos que estén acostumbrados a la paz de "Barrio Sésamo", encontrarán éste CD-ROM algo soso. Para expresarnos con claridad, no hay un panel de control de pantalla. Si desea pasar de pantalla, tendrá que pulsar el icono del oso que se encuentra en el recuadro de la ventana de cualquier actividad.

Si su hijo es un novato con el teclado, *Playtime in the Park* es una buena elección, pero tenga en cuenta que el programa se le quedará pequeño en seguida.

– *Peggy Berg*



¿Hay algún aspirante a poeta? Seguramente a los niños les divertirán más los puntos destacados dispersos en las escenas, que los poemas en general.

Una Lección de Música

Peter & the Wolf

Debo admitir que tuve que disimular un bostezo cuando puse este CD-ROM en mi carrito de la compra, y asegurarme de que estaba preparado para una nueva versión de *Peter & the Wolf* del compositor ruso Sergei Prokofiev. Pero imagine mi sorpresa cuando descubrí el contenido del mismo: magníficos efectos y un cautivador humor. Dirigido a niños de 3 a 8 años, éste encantador programa sobre los eternos cuentos musicales de hadas, es una idea genial para introducir a los pequeños en la música clásica.

Peter & the Wolf está representado por el actor Tony Randall, que representa de manera melodramática a los personajes de la historia; su terror fingido cuando aparece el lobo, provocará con seguridad alguna que otra risita. El programa presenta el trabajo de forma muy distinta a lo tradicional: un narrador contando la historia con acompañamiento musical de fondo, rozando el estilo Disney. En éste caso un Peter contemporáneo acompaña a su abuelo a la sala de conciertos, donde una orquesta sinfónica toca mientras un actor representa a su tocayo ruso. Con todo, Peter continúa poniéndose al día en la interpretación y saltando en el escenario con el resto de los actores...

Usted puede observar la secuencia o pulsar en el icono de algún personaje y saltar a escena implicándose en la trama (puede ser el lobo, el pájaro, el pato –en éste cuento los animales no tienen nombre–). Puede también pulsar en el público para provocar abucheos y reprimendas. Por ejemplo, la mujer que viste una estola de visón y lleva anteojos le gruñirá : "Pare, niño insolente", o le preguntará "si no debería estar en el colegio". Si abandona el programa demasiado tiempo, uno de los miembros del público se volverá hacia usted amonestándole.

Tenga en cuenta que *Peter & the Wolf* dispone de varios aspectos interactivos: pulse en la orquesta y volverá de nuevo al escenario donde podrá escuchar los instrumentos orquestales de forma individual y observar a los personajes que los interpretan. Pulse en la trompa francesa, por ejemplo, y verá lo hábil que es el lobo con sus garras. También puede optar por el juego de parejas donde Peter imagina distintos objetos (una trompeta, una tarta, un harpa y un árbol) y usted tiene que unir los que correspondan a cada uno. A simple vista, esto parece fascinante para los más pequeños, sin embargo los niños algo mayores se aburrirán con facilidad. Claro que siempre puede tocar la sinfonía a la vez que escucha la narración de Randall; merece la pena porque la banda sonora es excelente.



El gato, maestro cauteloso, espera agazapado antes de disponerse a cazar algún ave.

IBM está asociado a la producción de éste título de la serie 7th Level. Si ha viso el conocido *Tuneland* de la misma serie, tendrá una idea del humor, calidad e imaginación que abunda en este CD-ROM. Pero ésta es sin duda, hasta el momento, la mejor y más entretenida versión multimedia de *Peter & the Wolf.*

– Lance Elko

WINDOWS

De 3 a 8 años

IBM Multimedia Studio

PROS

La animación es excepcional, llena de buen humor y de un magnífico sonido.

CONTRAS

El juego de parejas podría haberse sustituido por alguna actividad más atrevida.

TOTAL 

MULTIMEDIA PARA MÚSICOS



Peter escucha la introducción de Tony Randall. Puede pasar a otra escena pulsando en cualquiera de los personajes del palco.



De vuelta al escenario los niños pueden aprender el sonido de los distintos instrumentos y pueden además conocer qué personaje interpreta cada uno.



El juego de parejas es demasiado simple. Es la única parte del programa que podría haberse mejorado u omitido.



El lobo co-protagonista realiza un debut pomposo.



en el CD-ROM

El Laberinto Gramatical
I. M. Meen

DOS

De 9 años en adelante

Simon & Schuster Interactive

PROS

La producción es excelente, sobre todo en lo referente a efectos.

CONTRAS

Se pierde demasiado tiempo combatiendo enemigos y se olvida de añadir contenido educativo.

TOTAL 

Si algún profesor de Lengua formara equipo con los creadores del famoso juego de acción *Doom,* seguramente serían los primeros en dar con un programa en el que los niños aprendieran gramática, fonética y puntuación a la vez que exploraban laberintos interminables, liquidando a terribles monstruos y resolviendo oscuros misterios. Para entonces, se habrían dado cuenta de lo difícil que resulta crear un producto que sea capaz de combinar ambas cosas con éxito. Este es el problema en *I.M. Meen,* el primer título de las series de aventura y enseñanza de Simon & Schuster, que han hecho un intento de crear un programa educativo y de entretenimiento, sin conseguir ninguna de las dos cosas.



La brújula y el auto-mapa (vea el botón de la fila de aparatos) le prevendrán de perderse en el laberinto de Meen.

Por lo menos las premisas del juego son imaginativas y se acompañan de unos óptimos efectos de animación. Ignatius Mortimer Meen, es un librero trastornado que ha seducido a un grupo de niños encerrándoles en unas celdas situadas dentro de un laberinto. La misión de los jugadores consiste en escapar y liberar a los niños corrigiendo las cartas y poemas de Meen que se encuentran en rollos dispersos por el laberinto. Los trabajos de Meen contienen gramática, puntuación y fonética y conforme vaya alcanzando niveles superiores de escritura, los errores cometidos por Meen se harán más complejos.

Este CD-ROM contienen 36 niveles de juego; cada uno incluye un laberinto lleno de enemigos, puertas cerradas, armas, detalles mágicos y muchas cosas más. Para ganar el juego tiene que llegar hasta el nivel 36 y batir en ingenio a Meen. El grupo sobre el que trabajé, disfrutó con el juego por un rato, pero después de pasar varios niveles se aburrieron. Los gráficos y toda la animación son francamente buenos, pero la calidad del juego es mala a cualquier nivel y con cualquier personaje. Por otra parte, los niños gastan más tiempo en aprenderse las reglas del juego que las reglas gramaticales.

Los preparativos del juego son bastante simples: para la pantalla principal, el jugador puede elegir entre un chico (Scott) o una chica (Katie) como personajes que les representen. Después seleccionan el nivel de dificultad entre Fácil, Normal y Avanzado, y por último el nivel de lectura: 3°, 5°, y 8°. En los niveles más bajos, los niños tendrán que añadir puntos al final de las frases o insertar comas en las frases compuestas. En niveles superiores, tendrán más problemas a la hora de ordenar las frases y de separar sujeto y predicado.

El juego comienza desde las celdas empotradas en el muro. Mediante el ratón o el teclado, buscarán los rollos situados en el laberinto hasta que consigan ir liberando a los niños.

Mientras esto ocurre, se irán sucediendo todo tipo de enemigos. Pulsando con el ratón el botón de la derecha, lanzará los puñetazos necesarios para derribarlos.

No verá sangre ni nada por el estilo; los enemigos desaparecerán sin más. Si finalmente llega a la mazmorra, podrá ver a los Guardianes Mágicos –Gargoyles– y a los fantasmas. Con un puñetazo no conseguirá derrotarlos fácilmente por lo que necesitará recurrir a los 11 detalles mágicos ocultos en el laberinto. Por ejemplo, InvisiFruit le hace invisible, Magic Mallet le proporciona fuerza y Power Potions restablece su agilidad.

Desgraciadamente no existe un vínculo adecuado entre el juego en sí y las lecciones. En cualquier caso, no es imposible hacer un CD-ROM que mantenga una armonía entre educación y entretenimiento, es sencillamente que *I. M. Meen* no lo consigue.

– Lance Elko

DEVUELVA LOS LIBROS A LA BIBLIOTECA A TIEMPO O ...



El héroe de la historia puede ser Scott o Katie indistintamente. Ambos comienzan el juego con sus puños como únicas armas.



Mientras viaja por el laberinto, recoja las herramientas, armas o pócimas que utilizará para derrotar a los secuaces de Meen.



Los pequeños tienen que luchar contra los soldados de Meen para conseguir escapar de su diabólica librería.

La Enseñanza de la Gramática

Spelvin Goolie, Private Eyeball

La primera cuestión que debemos plantearnos en relación con el software educativo es la siguiente: ¿por qué hay tantos programas que no consiguen sus objetivos educativos? Creo que el motivo es que la inmensa mayoría de programas son el resultado de la convergencia de múltiples colaboradores. De entre toda la profusión de ideas aportadas, una vez se han homogeneizado los criterios, siempre acaba resultando una programación que suele aburrir tremendamente a los jóvenes usuarios.

No obstante, a continuación vamos a comentar un programa realizado sólo por dos personas. Uno de sus autores es el educador Jim Norton y el otro es el diseñador y programador Dave Watt. El resultado de su colaboración se denomina *Spelvin Goolie, Private Eyeball*. Se trata de un programa sumamente imaginativo y altamente educativo.

La pregunta más importante es: ¿resultará suficientemente interesante este programa para que los niños realicen cada una de las actividades programadas en él?, o ¿acabarán por hartarse de un programa que les aburre mortalmente?

Cada una de las ocho lecciones de que consta se inicia con una animación tridimensional en la que el detective *Spelvin Goolie* y sus amigos deben resolver un misterio. A continuación los usuarios deben contestar una serie de preguntas para demostrar sus conocimientos de gramática y vocabulario.

Para cada una de sus preguntas los usuarios obtienen respuestas en audio en un tono desenfadado. Una vez que han resuelto las diez primeras preguntas, Spelvin y sus colegas prosiguen la investigación del misterio.

Las pantallas de repaso explican los principios básicos de las reglas gramaticales. Los usuarios pueden obviarlas, aunque, si su respuesta es incorrecta, deben regresar a estas pantallas de ayuda de inmediato. Si es la primera vez que se equivocan, disponen de todo el tiempo necesario para consultar las pantallas de ayudas, pero si cometen un segundo error deben dedicar como mínimo 5 segundos para completar la lectura de la información de ayuda. Al cometer el tercer error, deben esperar a que el narrador acabe de leer el contenido de la pantalla de ayuda. Este planteamiento es correcto salvo por la arrogancia del narrador, quien acaba humillando al usuario con mensajes del tipo: "Ya te lo dijimos". Con cada respuesta incorrecta, el usuario se ve obligado a tener que releer todo el contenido de la lección y sólo puede proseguir la lección si completa la lectura de cada pantalla de ayuda.

También incluyen un "autoanálisis" denominado por los autores "tópico online" (OLT, Online Topic). Algunos de los ejemplos de OLTs tratan sobre las siguientes cuestiones: "Cómo me ven los demás" y "Cambiar mi forma de vida". Es posible saltar estas secciones puesto que su realización no es obligatoria para el estudiante. Con todo, este apartado no parece encajar del todo en un programa de estas características y que se anuncia específicamente para mejorar la gramática y el vocabulario.

Si ha sufrido en sus propias carnes la experiencia de tener que instalar CD-ROMs que devoran espacio de disco, le agradará saber que este programa resulta increíblemente fácil de instalar. El narrador le indica los pasos a seguir, mientras que la utilidad de diagnóstico prueba su sistema y garantiza que posea los requisitos mínimos para su ejecución. Este programa no copia ningún archivo en su disco duro y puede ejecutarse desde un equipo 386SX a 25MHz dotado de un lector de CD-ROM de una única velocidad. A pesar de tan sencillos requisitos de hardware, las secuencias de las animaciones tridimensionales resultan increíblemente ágiles.

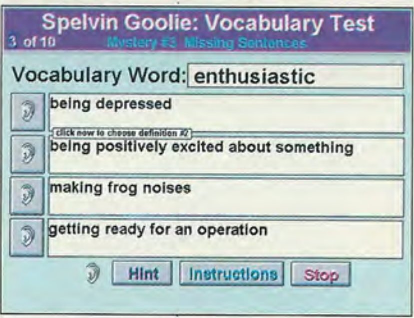


Las animaciones tridimensionales son excelentes, en particular si tenemos en cuenta que han sido diseñadas para poder ejecutarse en un lector de CD-ROM de una única velocidad.

A algunos usuarios les pueden chocar los extraños nombres de los personajes (Kidjoo, Plaston, Worry Wart, etc) y su aspecto no menos sorprendente y casi no humano. A fin de cuentas, Spelvin y sus amigos no se parecen a ninguno de los personajes favoritos de nuestros hijos. Ahí precisamente reside su encanto: es original.

En lo que respecta al valor educativo de este programa cabe mencionar que las lecciones y los ejercicios contenidos son adecuados e idóneas para la audiencia a la que va dirigido el programa. Dispone de suficientes niveles para todos los gustos, aunque podría haberse aumentado el número de ejercicios en cada categoría.

– Michael Brown



El narrador lee cada entrada de vocabulario en su contexto apropiado. Basta con pulsar el puntero del ratón sobre el icono "Oreja" para poder escuchar cada definición.

WINDOWS

De los diez años en adelante

Spelvin Goolie's Office

PROS

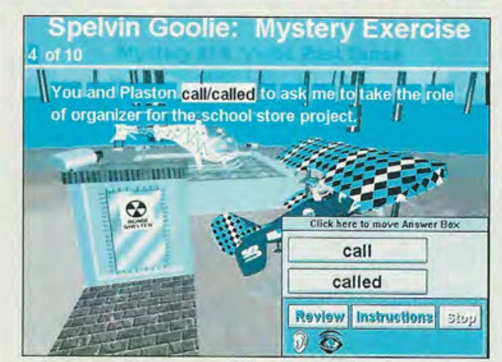
Ofrece un planteamiento sumamente original para la enseñanza de la gramática y el vocabulario

CONTRAS

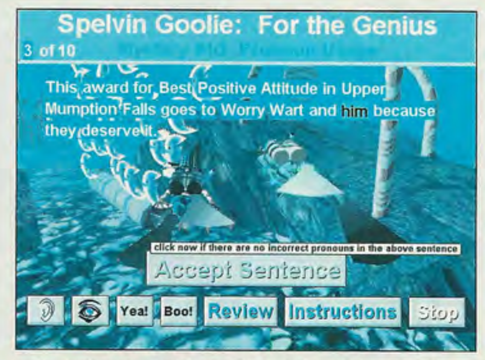
Falta más contenido y podría obviarse cierta dosis de autoanálisis.

TOTAL  

GRAMÁTICA FÁNATICA



El nivel de dificultad en la mayoría de las cuestiones gramaticales planteadas es realmente bajo...



...sin embargo, en el nivel Dominio, el usuario tiene que decidir si la utilización de cada término es apropiada en función de su

Eficacia Educativa

Thinkin' Things, Collection 2

DOS

de 6 a 12 años

Edmark

PROS

Permite que los niños ejerciten su inteligencia de forma sorprendente

CONTRAS

Los niños y los adultos habituados a los ejercicios de práctica de destrezas educativas puede que no sepan adaptarse a este programa

TOTAL 

Al igual que la versión anterior, el programa *TT2* fomenta la exploración y la experimentación desde diversas modalidades de la experiencia educativa. Este producto incluye una serie de prestaciones de las que carecen muchos programas educativos.

La mayor parte de las actividades se basan en un enfoque totalmente imaginativo respecto a las tradicionales herramientas educativas. Así por ejemplo, Frippletration es un juego de concentración, aunque dispone de gran cantidad de niveles, incluyendo sencillas ilustraciones, palabras rimadas y formas geométricas. Dispone asimismo de una opción de audio que permite generar gran diversidad de ejercicios tipo puzzle.



Las melodías de los dibujos animados permiten que los niños ejecuten música con uno de los tres instrumentos, incluyendo el megacuerno de la familia de instrumentos de viento.



La sección 2-3D Blox contiene elementos de dos y tres dimensiones ya preparados con los cuales los niños pueden explorar el espacio.

En la sección de melodías, los niños aprenden melodías sencillas o bien pueden componer las suyas propias, basándose en tres tipos distintos de teclado. La dificultad aumenta ligeramente si los niños optan por crear su propia música para el grupo musical Oranga Banga, que dispone de tres modelos de percusión.

Las actividades más interesantes son quizás las que no siguen una estructura tan cerrada, aunque también resaltan las más difíciles de describir. En la sección 2-3D Blox los niños exploran y manipulan entornos visuales. El programa incluye modelos de fondos, escenas en dos dimensiones y formas tridimensionales en las que pueden insertar imágenes en 2D. De esta forma los jóvenes usuarios pueden intercambiar elementos, alterar la apariencia de los objetos tridimensionales y diseñar nuevos fondos mediante las herramientas de diseño. Por otra parte, en la sección Snake Blox, los chavales podrán dejarse llevar por la ilusión de los mundos tridimensionales.



Los niños pueden experimentar con los efectos tridimensionales de algunas imágenes.

Thinkin' Things 2 es una buena muestra de cómo deben ser los programas educativos del futuro. Dispone de multitud de ejercicios siempre enfocados hacia el entretenimiento de sus usuarios. Puede que este programa no incida en una mejora de las notas en la asignatura de matemáticas de nuestros hijos, pero seguro que le permite profundizar en algunas áreas de conocimiento que no siempre se contemplan en las escuelas.

– Peggy Berg



Con la ayuda del grupo musical Oranga Banga es posible crear complejos ritmos y melodías.

CENTRO MAIL

Centros Mail en España

Ciudad	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97
BARCELONA (Plaça Catalunya)	CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10
BARCELONA (Plaça Sants)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23
BARCELONA (Glories)	CENTRE COM. BARCELONA GLORIES. DIAGONAL 280. TEL: 48 600 64
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES	PARANA, 504. TEL: 374 95 38. CODIGO POSTAL C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
GRANADA	MARTINEZ CAMPOS, 11. ESQ. RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA	DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 14 31 11
LAS PALMAS	PRESIDENTE ALVEAR,3. TEL: 23 46 51
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25
MADRID (Sol)	CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
Alcalá MADRID	C. MAYOR, 89. TEL: 880 26 92
Alcobendas MADRID	C. CONSTITUCION, 15. CENT. COM. PICASSO. TEL: 652 03 87
Coslada MADRID	CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA" LOCAL 3. C. HONDURAS, 29. TEL: 674 02 70
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA	GONZALEZ ADALID, 14 BAJO. TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca	C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. LOCAL 9. TEL: 72 00 71
PAMPLONA	C. PINTOR ASARTA, 7. TEL: 27 18 06
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE	SABINO BERTHELOT, 4. TEL: 29 12 54
SEVILLA	CENT. COMERCIAL LOS ARCOS. LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA	PINTOR BENEDITO, 4. TEL: 380 42 37
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA,3. TEL: 22 09 39
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA. PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
Sta Cruz de TENERIFE (NUEVO CENTRO)	CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ. PLANTA 2ª, LOCAL 2. TEL: 62 83 39

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS

PRECIOS CON IVA INCLUIDO

¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

902 17 18 19

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

PC 3 / CD ROM

Título	Precio
ACES OF THE DEEP	PC- 7495/CD- 8495
ALONE IN THE DARK III	PC 3 1/2 - 6995
ARCTIC MOVIES	PC3 - 1795
ATAC	PC3 - 1995
CD BASKET	CD ROM - 4445
CREATURE SHOCK	CD ROM - 9495
CYBERWAR	PC3 - 10795
DISCWORLD	PC-7495/CD-8495
DOOM 2	PC-7095/CD-8895
EARTHSIEGE	PC-6495/CD-7495
DARK FORCES	CD ROM - 7495
DESCENT	PC-8495/CD-8995
DRAGONS LAIR	CD ROM - 6990
DUNE 2	PC 3 1/2 - 2995
F 1 GRAND PRIX	PC-1995/CD-3950
F 15 III	PC-2495/CD-199[illegible]
F 117 A	PC-1995/CD-3950
FALCON GOLD	CD ROM. - 9895
FIFA SOCCER	PC-5395/CD-5395
FLEET DEFENDER	PC-7195/CD-8995
GUNSHIP 2000	PC-1995/CD-3950
HARPOON II	PC/CD - 8495
KING QUEST VII	PC-7995/CD-9995
LITTLE BIG ADVENTURE	CD ROM - 7195
M1 TANK PLATOON	PC-2995/CD-1995
MAD DOG MCCREE	CD ROM - 3990
MAD DOG McCREE II	CD ROM - 4990
MORTAL KOMBAT II	PC/CD - 7495
MYST	CD ROM - 7195
PC BASKET 2.0	PC3 - 2245
PC FUTBOL 2.0	PC3 - 2695
PC STRIP POKER	PC-2695/CD-269[illegible]
PIRATES GOLD	PC- 6295/CD- 3950
RISE OF THE ROBOT	PC-8895/CD-7995
SECRET WEAPONS	PC-1995/CD-4995
SIM CITY 2000	PC3 - 4990
SIM FARM	PC3 - 3490
SPACE ACE	CD ROM - 7995
SPACE QUEST IV	PC-2995/CD-2990
TASK FORCE 1942	PC3 - 1995
THEME PARK	PC-6295/CD-7195
TIE FIGHTER	PC3 - 6995
UNDER KILLING MOON	CD ROM - 9895
WHO SHOT J. ROCK?	CD ROM - 6990
WING COMM. III	CD ROM - 8995
WINGC.ARMADA	PC/CD - 6295
WOODRUFF	CD ROM -7495
WORLD CUP USA 94	PC3 - 3990

PACKS DE SHAREWARE

SHREWARE OVERLOAD TRIO — SUPER PACK Contiene 3 CD — 3.990

CICA WINDOWS — SUPER PACK Contiene 3 CD — 3.990

¡OFERTA INCREIBLE! LOS 6 POR 4.990 — 6 PACKS DE SHAREWARE POR 4.990 — ¡OFERTA INCREIBLE!

THE BEST OF SHAREWARE 13 · SHAREWARE 4 · THE BEST OF GAMES 2 · WINDOWS & OS/DOS · THE BEST OF BBS · MODEM MADNESS

LINUX DEVELOPER KIT

4.990

PACK 10 CD-ROM volumen 2

NUEVO — 5.990

- PC KARAOKE
- SPACE QUEST IV
- ROCK RAP'N ROLL
- MOVIE SELECT
- SHERLOCK HOLMES
- MS MULTIMEDIA JUMPSTAR
- HOME MEDICAL ADVISOR
- ARTS AND LETTERS
- FANTASIA'S 2000 FONTS
- BATTLE CHESS ENMANCED

PACK 10 CD-ROM volumen 1

¡SUPER PRECIO! — 4.990

- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- BEST OF MEDIA CLIP
- WORLD ATLAS
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- TIME MAN OF THE YEAR
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC

HABLEMOS INGLES — 9.990

CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA. 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO EJERCICIOS GRAMATICALES

METAMORF 3 — 4.750

CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA

MORPHOLOGY 101 — 6.990

PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS INCLUYE TUTURIAL ANIMACIONES Y EJEMPLOS

MUSEO DEL PRADO — 4.950

VISITA EN REALIDAD VIRTUAL POR LAS SALAS DE VELAZQUEZ

CON LA CALIDAD DINAMIC MULTIMEDIA

500 FONTS — 2.990

CLIP ARTS&FONTS — 2.990

4000 ICONS — 2.990

EXPLOSSION 3 — 4.900

- MAS DE 600 Mb.
- SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I y II
- EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
- ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS

TOP 50 GAMES FOR WINDOWS — 3.990

- BLACKOUT
- BRIDGE
- DRAVENT'S
- WIN RISK
- WIN POOL

...Y muchos más

101 Only the Best Games — 2.990

WINDOWS POWER GAMES — 50 JUEGOS PARA WINDOWS 3.990

OS/2 WARP VERSION 3 — 9.400

SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL CON PROGRAMAS DE GESTION INCLUIDOS, AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA, COMUNICACIONES...

TREASURE PACK — 6.990

- CLIP ART NOVICE
- PHOTO PRO VOMUME 3 PHOTOBANK
- GALLERY OF DREAMS SURREAL IMAGERY
- CD FUN HOUSE 9.0
- FONT PRO VOLUME 1 THE ESSENTIALS
- PHOTO PRO VOLUME 3 FLOWERS
- QUICK TOONS 1: CARTOON CLASSICS
- NEWSBYTES
- WASHINGTON TIMES 1994 EDITION
- SUPERTOONS

VR WORKSHOP — 6.990

DISEÑO DE OBJETOS EN 3D

VISTA PRO — 13.990

GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D

How to Create MULTIMEDIA — 3.990

ANIMATION How to CD — 3.990

POWER UTILITIES — 2.490

UTILITIES PLATINUM — 1.990

JOYSTICKS

Modelo	Precio
RAIDER 5	2.990
PYTHON	1.995
TORNADO	3.490
AXYS	5.350
ANALOG GRAVIS	7.990
MEGAPAD VII	3.595
STARFIGHTER 5	2.595
PAD GRAVIS	4.500

SuperQuad 4X — Compatible Sound BLASTER

CUADRUPLE VELOCIDAD TRANSFERENCIA:600 Kbytes/SEC TIEMPO DE ACCESO: 195 M sec

TEAC — 49.990

MITSUMI CUADRUPLE VEL. — 29.990

SONY DOBLE VELOCIDAD — 19.990

SB 16 Value Edition — 17.990

OFERTA LIMITADA SB 16 VALUE EDITION + ALTAVOCES 18.990

SB Multi CD ASP — 31.990

Sound Blaster AWE32 — 45.990

DISCOVERY — 39.990

KIT CD-ROM Creative Lab — 25.990



PRIMAX

SCANNER DE MANO

SCANNER 256 ESCALA DE GRISES POR SOFTWARE — 9.900

SCANNER COLOR 24 BIT 16,8 MILLONES COLORES — 26.900



RATON 3 BOTONES — 1.990



CD ROM

JUEGOS

Título	Precio
7TH. GUEST	4990
ALL WORLD OF LEMMINGS	6295
BLUE FORCE	4995
BODY COUNT	6295
CRUISE FOR A CORPSE	1995
CYBERIA	9495
CYBERWORLD	2990
CHESSMASTER 4000 TURBO	6745
DAWN PATROL	7845
DRAGON LORE	8995
DRAGOSPHERE	5990
DREAMWEB	7845
ECSTATICA	8095
F-19 STEALTH FIGHTER	1995
F15 III	3950
FLIGHT PACK	6995
HARPOON	3095
HARVESTER	9990
HIGH COMMAND	3095
INCA 2	4295
INFERNO	8095
LARRY I	1995
LAWNMOWER MAN	6990
LINKS	1995
LOOM	4995
LORDS OF THE REALM	6295
LOST IN TIME	4295
MAGIC CARPET	6295
MICHAEL JORDAN	2990
MIGHTY MORPHIN POWER R.	4990
MONKEY ISLAND	4995
NOCTROPOLIS	8095
OUTPOST	9795
PACK OPERA	2695
PATRIOT	3095
PGA 486 TOUR GOLF 2.0	6295
PINBALL DREAMS DELUXE	5395
PIRATES	1995
QUARANTINE	6745
SEAL TEAM	2990
SHADOW CASTER	2990
SPACE QUEST I	1995
STARLORD	6990
STREET FIGHTER SERIES	4990
SYSTEM SHOCK	6295
THE JOURNEY MAN PROJECT	3990
VOYEUR	8495
WING COMMANDER I/II	5990
WING COMMANDER II	2990
WING OF GLORY	6495
WORLD OF FLIGHT SIMS	4990
X-COM UFO DEFENSE	7990
ZEPPELIN	9895
SUPER GAMES WIN I	1990
SUPER GAMES WIN II	1990
ULTIMATE WINDOWS SHAR.	3990
WINDOWARE	1990
WINDOWS POWER GAMES	3990
WORLD OF GAMES	3990
WORLD OF WINDOWS	3990

UTILIDADES

Título	Precio
COMPUTER ANIMAT. MADNESS	5490
COREL PRO PHOTOS SAMPLER	1990
CUSER'S GROUP AUGO 94	3490
GNU SEPT. 94	3490
KODAC PHOTO CD	3490
MEGAMEDIA MEGA BUNDLE	3990
SUPER FONTS	1990

SHAREWARE

Título	Precio
ARCADE COMPANION	1990
CICA SEPT. 94	2990
GNU SEPT. 94	3490
MEGA WINDOWS 3	2990
PEGASUS 5.0	4990
SHARE ESPAÑOL	3990

OBRAS DE CONSULTA

Título	Precio
AMAZONIA	7990
AVENTURA CUERPO HUMANO	10795
AVENTURA DEL ESPACIO	8995
AVENTURA MUNDO SUBMARINO	8995
BEETHOVEN	9990
BEETHOVEN 5TH SIMPHONY	8995
CARICATURAS CLASICAS	1990
CD-ROMIX	3990
CNN TIME CAPSULE	5395
DAVID BOWI JUMP	9990
DIC. ENCICLOPEDIA DIDACTA	15195
EL CUERPO HUMANO (INNOVA)	9990
EL MUNDO DE LOS MINERALES	9990
EL SISTEMA SOLAR	7990
ENCICLOMEDIA (EN ESPAÑOL)	5990
EXPLORES THE HUMAN BODY	8895
GEOGRAFIA FISICA ESPAÑA	5990
GEOLOGIA	5990
GUINESS 1994	10795
LA AVENTURA DINOSAURIOS	8995
LA EDAD DEL ORO POP ESPAÑOL	4495
MUSICAL INSTRUMENTS	9990
OCEAN BELOW	3095
SCHUBERT	9990
SING ALONG LOVIN IN THE 60	2990
SING ALONG TOP POP	2990
SPACE & ASTRONOMY	3990
STRAUSS	9990
STRAVINSKY	9990
TECHNO TRANCE MUSIC	6295
THE ANIMALS	8995
THE ROCK'NROLL YEARS	6995

SOLO PARA ADULTOS

Título	Precio
101 SEX POSITIONS PT 1	5490
ALL BEAUTIES	4490
BABY'S GOT BUTT	5490
BUSTY BABES 2	5490
CURSE OF CATWOMAN	3490
DANGEROUS BLONDES	3990
DEEP TUSH	5490
DOORS OF PASSION	3490
DREAM GIRLS	3490
DREAM MACHINE	6990
GIRLS ON GILRS	3990
HIDDEN OBSESSIONS	3490
HOUSE OF DREAMS	3490
INFERNO	5990
KAMASUTRA	4490
LEGENDS OF PORN II	2990
LUST COLLECTION	5990
MAN ENOUGH	6990
MASSIVE MELONS	3990
NEW WAVE HOOKERS 2	3490
NIGHTWATCH	4990
SENSUOUS GIRLS IN 3D	3490
SEX	3490
SEXIEST WOMEN ON CD	2490
SEYMORE BUTTS	6990
SUPERMODELS EXOTIC	3990
TASTE OF EROTICA	1990
VAMPIRE'S KISS	6490
VIRGINS 2	5990

EDUCATIVOS





Título	Precio
TIO ARCHIBALD	CD ROM - 6250
TEDDY'S HIDE & SEEK	CD ROM - 5495
TEDDY THE BRAVE	CD ROM - 5495
SPIROU - EL CASO DEL FALSO COLABORADOR	CD ROM - 6250
NIKKO	4995
ARTHUR'S BIRTHDAY	5395
LITTLE MONSTER	5395
RUFF'S BONE	7195
TUNELAND	7195
UPSIDE TOWN	7195



WINDOWS

Follgard CD-Visions,

PROS

Atractivo y bien realizado.

CONTRAS

Falta más profundidad en su contenido.

TOTAL 

Aficionados a la Imagen

Foto & Video Tutor

Este programa pretende aconsejar a los aficionados a la fotografía y el vídeo para que aprovechen mejor sus equipos. Se trata de un tutor informático, un programa de consulta que guía al usuario a través de los elementos fundamentales de estas dos actividades incluyendo además algunas herramientas imposibles de encontrar en los libros convencionales.

El programa se divide en dos grandes apartados, fotografía y vídeo, y el apartado referente a la fotografía hace una primera división en aspectos artísticos y técnicos.



Una preciosa imagen de la ciudad portuguesa de Lisboa. Esta fotografía nos muestra las pronunciadas pendientes de la urbe.

Los artísticos son los relacionados directamente con la creatividad del fotógrafo y hacen referencia al encuadre, composición y cualidades del sujeto a fotografiar (tonalidad, textura, ritmo y forma). Los técnicos nos ayudan a comprender el funcionamiento de los aparatos y factores físicos relacionados con una buena fotografía como son cámara, enfoque, diafragma, velocidad, exposición, profundidad de campo, conjunción de factores, temperatura de color, película, sistemas de sensibilidades, medición de la luz, fotómetros, objetivos, filtros, accesorios de aproximación y flash.



En la explicación del diafragma queda claro cómo éste regula la intensidad de la luz.

El apartado referente al vídeo divide sus contenidos en lenguaje de la cámara y aspectos técnicos. El primer apartado hace referencia a las posibilidades creativas de la cámara y los criterios que se deben tener en cuenta a la hora de realizar un vídeo (encuadre, ángulo, movimientos, objetivos, composición, argumento, personajes y continuidad) mientras que el segundo se centra en los elementos físicos del proceso (cámara, controles de la cámara, iluminación de interiores y exteriores, grabación de sonido, edición y títulos).



Un simple encuadre puede llenar de significado una fotografía, por sencilla que ésta sea.

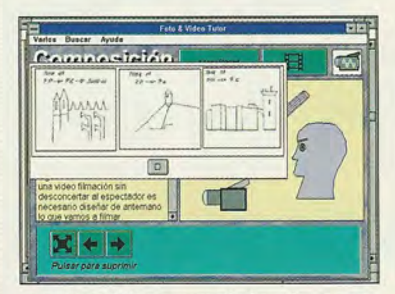
La estructura del programa es la de un libro electrónico. Se elige uno de los dos grandes apartados del programa y a continuación se marca uno de los capítulos de dicho apartado para acceder a una pantalla en la que disponemos de un texto explicativo, un gráfico que puede estar animado o no y botones para volver al menú anterior o avanzar al capítulo anterior o próximo.

Uno de los puntos más interesantes del programa consiste en que algunos de los capítulos del apartado fotografía poseen otros botones que permiten acceder a un simulador de fotografía. En este simulador podemos experimentar con un parámetro de la cámara (velocidad, profundidad de campo, flash) y comprobar la fotografía que se conseguiría en cada caso.

El segundo punto que distingue este programa de un libro de consulta es la inclusión de una amplia biblioteca de fotografías realizadas por profesionales a las que se accede desde un capítulo del apartado fotografía artística llamado álbum de fotos. Aquí encontramos las imágenes clasificadas por temas (paisaje, retrato, naturaleza muerta, espectáculos, naturaleza y arquitectura) y podemos acceder a una reducción de dicha fotografía con datos sobre su autor y la técnica utilizada para obtenerla o bien visualizar la imagen a pantalla completa en versiones de 256 ó 16 millones de colores.

Foto & Video Tutor, que se encuentra traducido a seis idiomas, es sin duda un programa atractivo y bien realizado que cumple con su objetivo, guiar de forma sencilla e intuitiva a los aficionados a la fotografía y el vídeo que hasta ahora utilizaban sus aparatos recurriendo a sus funciones automáticas. Sin embargo debemos reconocer que sus contenidos son muy limitados y de interés únicamente para simples aficionados o personas que deseen dar sus primeros pasos en este campo. Para la mayoría de los ya iniciados los datos contenidos en el programa resultarán demasiado elementales.

– *Pedro J. Rodríguez*



La composición es uno de los elementos fundamentales de la imagen.



Un acertado movimiento de cámara puede resolver eficazmente una escena.



En el mercado existen cámaras para todos los gustos.

La Herramienta de Trabajo

WinWay Resumé 3.0

Desempleo: la sola mención de esta palabra dará escalofríos hasta al más experimentado de los ejecutivos. Esta es la razón por la que la mayoría de las personas actualizan su historial profesional en cuanto cambian de profesión. El sencillo título de *WinWay Resumé* esconde su compleja naturaleza. Se trata de un prolijo sistema de elaboración de currículums, seguimiento de contactos y de consejos para las entrevistas que puede convertirse en el mejor aliado de todos los que buscan empleo.

El programa se inicia con un modelo de curriculum dividido en cinco elementos comunes: datos personales, objetivo profesional, experiencia profesional, formación y referencias. Los modelos pueden personalizarse de forma muy fácil. Así por ejemplo, dispone de dieciocho alternativas para justificar la información correspondiente exclusivamente a la sección de datos personales. Si alberga alguna duda sobre cuál es el mejor estilo de curriculum que puede elaborar, puede dedicarse a examinar los más de 150 modelos de trece especialidades distintas. Estos modelos, combinados con el módulo AutoWriter, convierten la tediosa tarea de redacción de currículums en algo muy sencillo. Precisamente la clave de este programa está constituida por su módulo de elaboración de currículums. Al igual que en la búsqueda de empleo, irá descubriendo nuevas posibilidades a medida que trabaje con este programa. Dispone de 40 vídeos en los que puede aprender desde los principios básicos de la redacción de cartas de presentación hasta los trucos más sutiles de las negociaciones salariales. Los vídeos que simulan entrevistas le aconsejan sobre las mejores respuestas y le ayudan a sortear algunas preguntas que pueden formularle algún entrevistador insidioso.

Incluso los más avezados redactores de currículums sabrán apreciar este programa, que incluso dispone de una base de datos de contactos en la que puede almacenar información sobre las empresas en las que está interesado. Desgraciadamente, algunas de las respuestas que brinda el programa pueden resultar obsoletas o tópicas. Salvo este menor defecto, *WinWay Resumé* será el sueño de todos los que se dedican a buscar empleo.

– James Piper

WINDOWS

WinWay Corp.

PROS

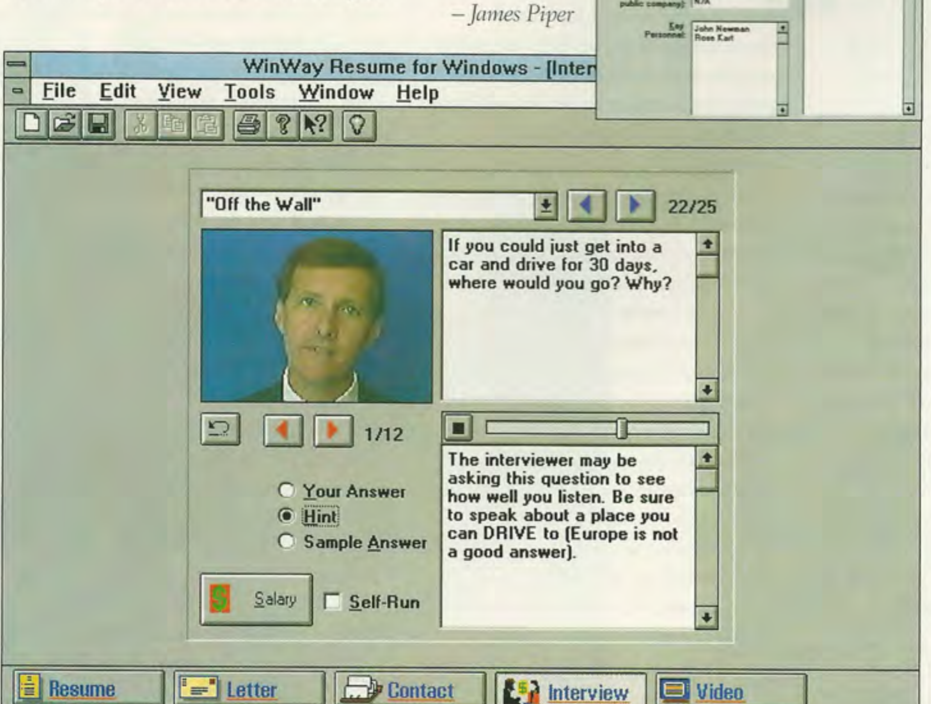
Interesantes modelos de currículums y buena información.

CONTRAS

Algunas recomendaciones están fuera de lugar.

TOTAL ●●●●

Gracias a *WinWay Resumé* resulta fácil mantener un seguimiento de los contactos profesionales.



El apartado de simulación de entrevistas incluye gran cantidad de preguntas.

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO

Steven Anzovin, escritor "free-lance" residente en Amherst, Massachusetts, y autor de tres libros sobre Macintosh Multimedia.

Teri Beaver, cuenta con un Master en Enseñanza y Educación por la Universidad del Norte de Colorado, de Greeley, Colorado.

Peggy Berg, es una colaboradora "free-lance" que reside en el norte de California y es madre de gemelos...

Charles Brannon, antiguo editor de programas para *Compute Magazine* y Jefe de Proyecto de *Epyx*, en la actualidad supervisa una red Novell y para Windows para Trabajo en Grupos. Es coautor del libro de próxima aparición *The Windows 95 Book* (Ventana Press).

Lance Elko, es el editor adjunto de la revista, y reside en Greensboro, Carolina del Norte.

Michael Gianfrancesco, periodista y escritor "free-lance", lleva jugando con videojuegos casi desde que nació...

Anne Gregor, nacida en Toronto y economista en prácticas, es la redactora de la Costa Oeste de *CD-ROM Magazine*.

Steven L. Kent, editor adjunto destinado en Los Ángeles, es un activo observador y crítico de la industria multimedia.

T. Liam McDonald, escribe sobre ordenadores, juegos, literatura y terror para numerosas publicaciones.

Gary Meredith, lleva cinco años escribiendo sobre juegos de ordenador.

Leslie Mizell, es editora de diversas revistas informáticas, entre las que destacan *Game Players* y *PC Entertainment*.

Janet Podell, es autor y co-autor de once libros sobre la historia de América, incluido *Speeches of the American Presidents*.

Steve Poole, antiguo editor de *PC Gamer*, en la actualidad es un escritor "free-lance" en High Point, Carolina del Norte.

William R. Trotter, escritor de *PC Gamer*, ha escrito seis libros, cuatro de llos sobre historia militar.

Trent Ward, es un prestigioso crítico de la publicación *Next Generation*.

David Wade, es el conocido columnista de la sección Shareware.

Naomi Wise, es una escritora "free-lance" en San Francisco, California, y publica, entre otras, en revistas como *PC World* y *Computer Currents*.



NUEVAS FRONTERAS
Tom R. Halfhill

¿Quién necesita *Vídeo* en CD?

Si los largometrajes en CD sustituyen a las cintas de vídeo, tendremos que comprarnos otra máquina para conectarla a nuestro televisor.

En la polémica suscitada en torno al formato del CD de nueva generación, ha menudo se ha omitido una cuestión clave. ¿Quién va a necesitarlo?

Antes de dar una respuesta es necesario conocer algunos hechos. En la actualidad la industria se debate entre dos tendencias. Por un lado, el formato de CD de alta densidad (HDCD), patrocinado por Sony y N.V. Philips (inventores del disco compacto digital para audio). Por otro lado, el formato de Vídeo Disco Digital (DVD), patrocinado por Toshiba y Time Warner.

El formato HDCD de discos compactos de cinco pulgadas tendrá una capacidad de almacenamiento de 3.7 gigabytes para datos en una sola cara, casi cinco veces y media más que la capacidad actual de los CDs. La modalidad de estrato dual podría aumentar la capacidad hasta alcanzar los 7'4 Gigas, utilizando únicamente una cara del disco. El formato DVD por su parte, crea un disco de doble cara mediante la yuxtaposición de dos compactos. Cada cara podrá almacenar hasta 5 GB de datos, lo cual totaliza 10 GB en cada disco.

DVD dispondrá de mayor capacidad de almacenamiento, aunque el acceso a los datos en un disco de doble cara hará necesario que el disco se desplace en cada lectura o bien que el lector de disco disponga de dos cabezales de lectura. Este último tipo de cabezales de lectura tendrán, lógicamente, mayor tamaño y un precio más elevado. HDCD mantiene las ventajas de los discos de una sola cara, pero ofrece menor capacidad de almacenamiento.

Si el formato de CDs de nueva generación sólo incluyera el CD-ROM no habría ninguna duda sobre las ventajas que ofrecen los formatos HDCD y DVD. Los programadores de aplicaciones multimedia agotan en la actualidad la capacidad máxima de 680 MB de los CD-ROM, y ansían mayores posibilidades de almacenamiento. Al mismo tiempo, los usuarios demandan contenido multimedia más variado para sus equipos informáticos. Para satisfacer todos los gustos, será necesario disponer de CD-ROMs con mucha más capacidad de almacenamiento.

En la búsqueda del formato CD de nueva generación no participan exclusivamente los programadores de software multimedia, sino también las empresas de electrónica de consumo y las industrias del ocio. Los estudios de Hollywwod desean sustituir el formato VHS por los CDs ya que el precio de cada cinta de vídeo es mucho mayor que el de los CDs. A diferencia de una cinta de vídeo normal, los CDs no sufren ningún deterioro cada vez que se alquilan. Los productores de aparatos electrónicos confían en vender millones de lectores para los potenciales usuarios.

¿Qué beneficio obtendremos de todo esto? Si las películas en CD reemplazan a las cintas de vídeo, tendremos que adquirir otra máquina y conectarla a nuestro televisor. No obstante, esta nueva maquinita no arrinconará a los videos domésticos, puesto que no ofrecerá la posibilidad de efectuar grabaciones.

Ninguno de los formatos antes mencionados, HDCD y DVD permite realizar una grabación posterior, ya que los fabricantes aún no han perfeccionado un disco con dicha capacidad de almacenamiento y que admita la grabación y el borrado posterior de los datos. Para poder alojar un largometraje completo en un único disco, ambos formatos tiene que comprimir el vídeo mediante un procedimiento denominado MPEG-2. No obstante, MPEG-2 constituye un algoritmo de compresión asimétrico, lo cual significa que tarda más en comprimir el vídeo que en descomprimirlo. La capacidad de procesamiento necesaria para comprimir vídeo MPEG2 en tiempo real, necesario por ejemplo para grabar un programa de televisión tal cual se emite, resulta excesivamente cara. Un codificador MPEG-2 también es caro, sin incluir el ordenador al que debe conectarse.

La mayor ventaja que ofrece el disco compacto reside en la mejora de la calidad. Desgraciadamente, este factor ha demostrado su escaso atractivo comercial para los consumidores. En los años 80, a pesar de la mejor calidad ofrecida por el sistema BETA de SONY, los usuarios optaron por decantarse por el sistema VHS del fabricante JVC, principalmente debido a que sus reproductores eran más económicos que los de SONY. Los formatos de vídeo de la actualidad, Super VHS, las cintas Hi8 y los láserdisc de doce pulgadas, sólo resultan atractivos para los muy aficionados al vídeo. Su precio es muy superior al de los reproductores VHS y la mayoría de los comercios no disponen de películas en alquiler en estos formatos.

Con el paso del tiempo los fabricantes perfeccionarán el formato regrabable de CD de alta densidad. Se abaratará el precio de los equipos informáticos, lo cual implicará que la codificación en formato MPEG-2 en tiempo real estará al alcance de todos los bolsillos. El aumento de las proporciones de las televisiones y la aparición de la televisión de alta densidad hará aumentar la demanda del consumidor respecto al vídeo de alta calidad. En este momento los reproductores de vídeo doméstico quedarán obsoletos y tendremos que reemplazarlos con reproductores de CDs digitales. Por suerte, todo esto tendrá lugar el siglo que viene.

032 *HOBBYTEX#





HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios.
Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

 Noticias, para estar al día de la actualidad informática.

 Forums, un punto de encuentro donde hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre los temas que te interesan.

 Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

 Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

 Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas?

 Juegos y Concursos Interactivos, además de pasar un buen rato compitiendo con otros usuarios, podrás ganar un montón de premios.

 Mensajería-Buzones, mantén con tus amigos una correspondencia privada telemática y realiza tus consultas técnicas a través de nuestros buzones.

 Servicio Centro Mail un sistema rápido y cómodo de venta directa de productos informáticos vía módem.

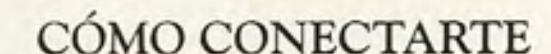
 Transferencia de ficheros, te permitirá obtener programas completos, juegos, utilidades, cargadores, ficheros de música, actualizaciones «PCFútbol» , shareware, y tenerlos almacenados en tu ordenador.

 Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

 Trucos, la base de datos más completa y actualizada, con más de 5,000 trucos para los mejores juegos del mercado.

 Diccionario de Juegos, busca el juego que te interesa y obtén toda la información sobre él, desde requerimientos mínimos de instalación, hasta un comentario.

 A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio. Todo lo que tienes que hacer es llamar con el módem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. El coste de la llamada es de 21 pesetas por minuto, independientemente del lugar de España desde donde accedas.



CÓMO CONECTARTE

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un PC o compatible, un módem que cumpla la norma V22 Bis a 2.400 baudios o V23 y el software de emulación apropiado (por ejemplo, Hobbylink). También puedes conectarte utilizando un terminal Ibertex.



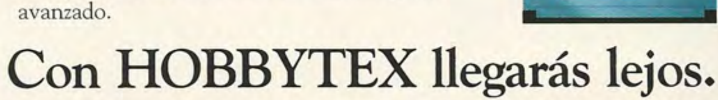


¿QUÉ ES HOBBYLINK?

Hobbylink es un sistema operativo para conectar con Hobbytex, que regalamos todos los meses en el disco de portada de PCMANíA. Si te conectas a HOBBYTEX a través de este programa, podrás aprovechar al máximo las prestaciones de tu PC, navegando con el ratón en un entorno gráfico avanzado.







PC

JUEGOS PARA TODOS

Hodj ´n´ Podj
The Daedalus Encounter
Kingdom: The Far Reaches
Casino
World Cup Golf
Space Ace
I.M. Meen

EDUCACIÓN Y CONSULTA

Dr. Ruth´s Encyclopedia of Sex
Human Anatomy
Clinical Pharmacology
La Obra de Velázquez

UTILIDADES PARA SU PC

Janus Professional Sound
Herramientas Internet

BIBLIOTECA DIGITAL

Colección de poemas

SELECCIÓN DE SHAREWARE

Shareware de utilidad para su PC

CD-ROM magazine

Incluye:
Juegos para todos
Programas educativos
Utilidades y consulta
Biblioteca digital
Selección de shareware

PC y Mac

CD Nº 6 - Agosto 1995

Se vende conjunta e inseparablemente con la revista.

Mac

ENTRETENIMIENTO

The Daedalus Encounter: Preview de la última aventura intergaláctica de Virgin

Wolfenstein 3D: Intente escapar de esta fortaleza repleta de nazis

Marathon: Acabe con la invasión alienigena

SONIDO

Janus Sound Library: Nuevos sonidos para su Macintosh

CONSULTA

Clinical Pharmacology: La farmacia en su propia casa

BIBLIOTECA DIGITAL

Selección de poemas

SHAREWARE

Utilidades, software de entretenimiento y un largo etcétera en una escogida recopilación.

